

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

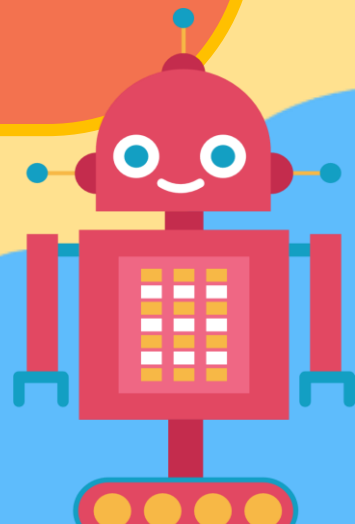
เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (2)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง

ครูวนิดา ต่วนศิริ



การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (2)



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม

1. การใช้บัตรคำสั่งเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับเพื่อสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่



ทบทวนทฤษฎีทาง

การเดิน



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

ทบทวนใบงานที่ 01




เรื่อง เกมคว่ำดาว



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  บ.ค./ม.ค.๕-๑๑


ใบงาน ๑๑ : เกมคว่ำดาว


เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์

-  แทนตำแหน่งเริ่มต้น
-  แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปถึง
-  แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดิน


กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน คำสั่ง ๑ ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตาม และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำได้

บัตรคำสั่ง

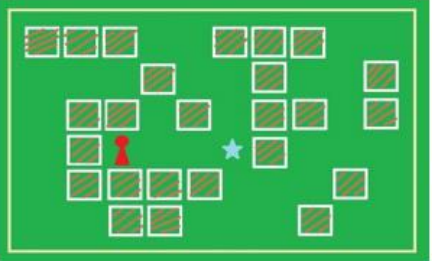
 ขึ้นบน

 ลงล่าง

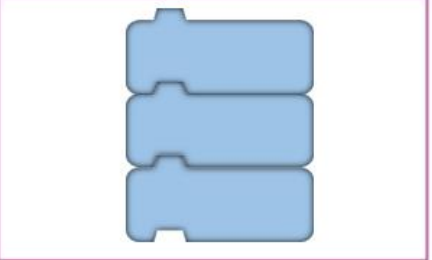
๖๐ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.๑-ป.๓) ๖๐

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  บ.ค./ม.ค.๕-๑๑

เกมที่ ๑



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



๖๑ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.๑-ป.๓) ๖๑

เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้



กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย
โดยบัตรคำสั่ง 1 ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่กำหนด
ในบัตรได้ 1 ช่อง และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำกันได้

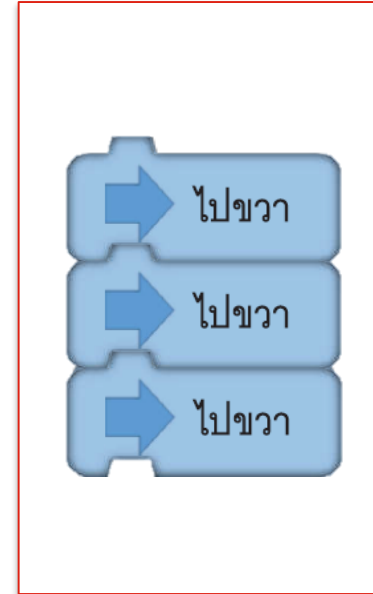
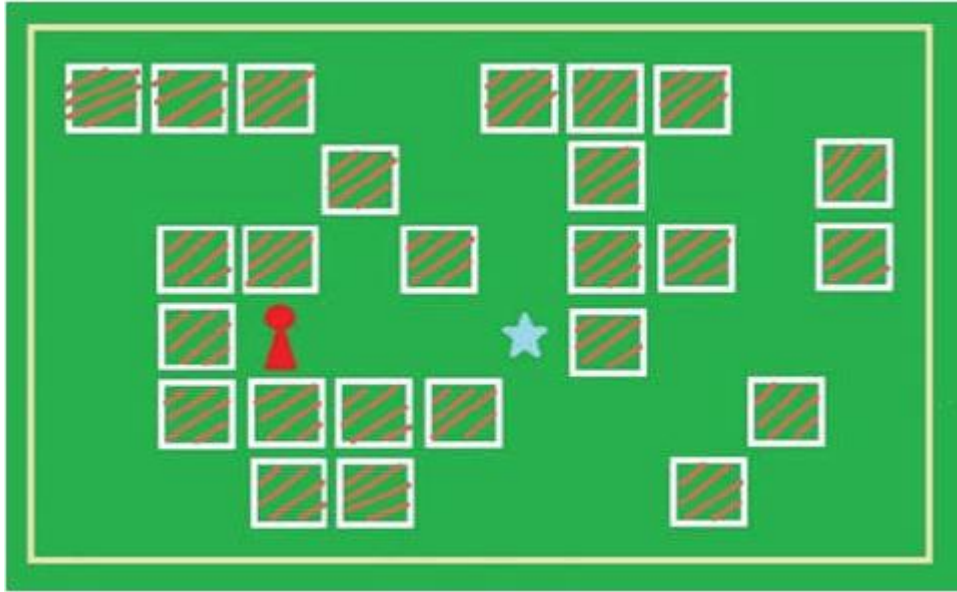
บัตรคำสั่ง





ทบทวนเกมที 1

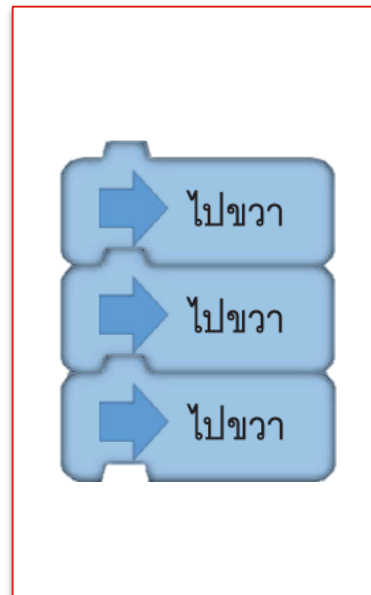
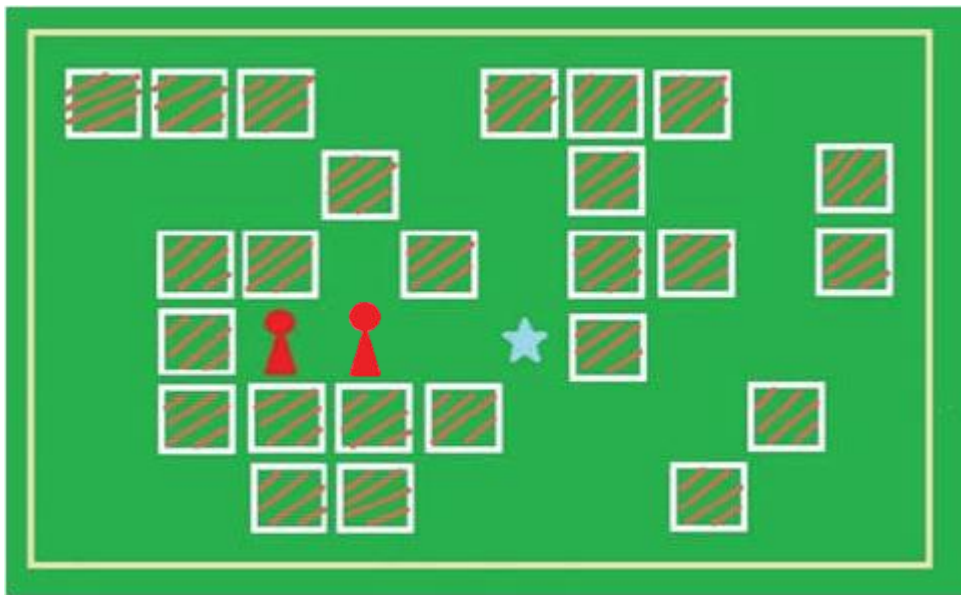
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



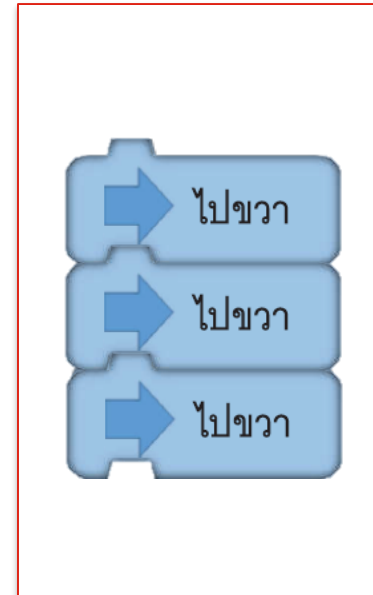
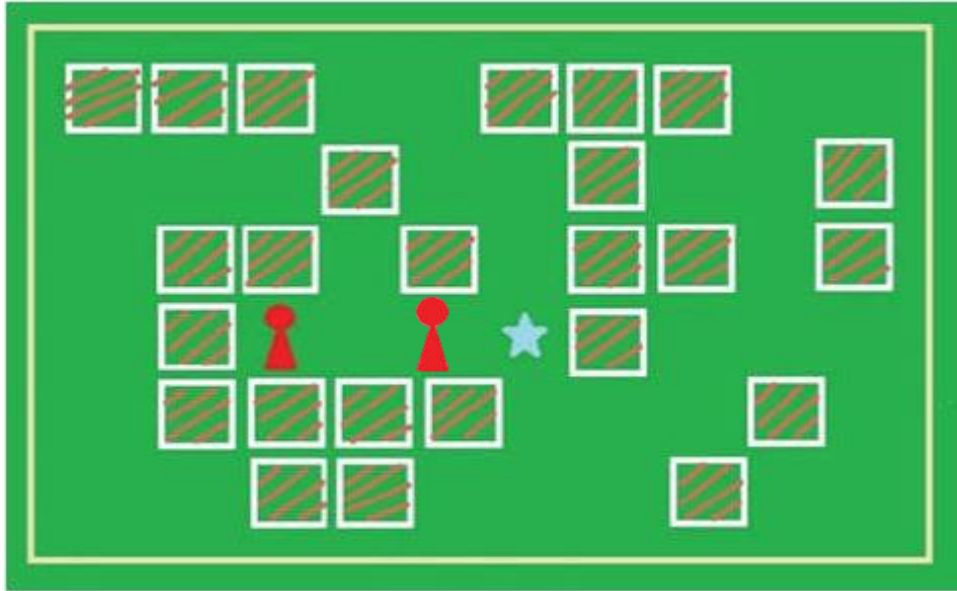
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



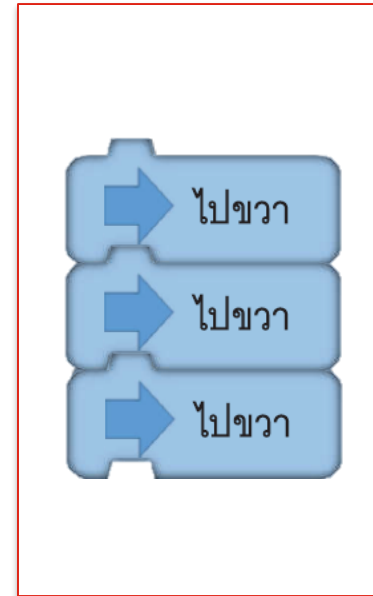
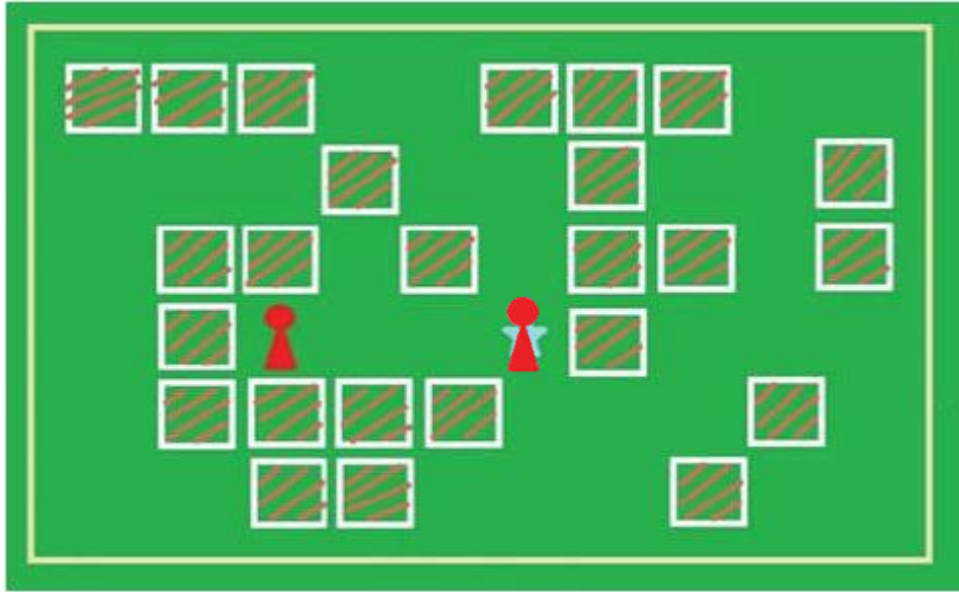
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



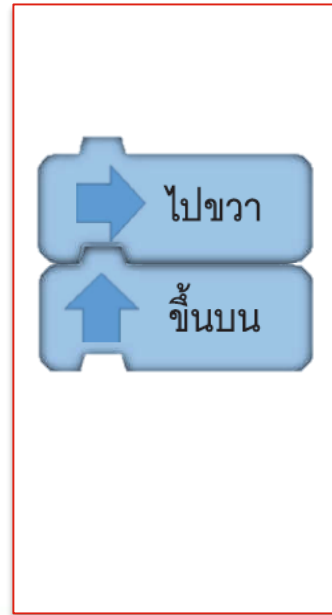
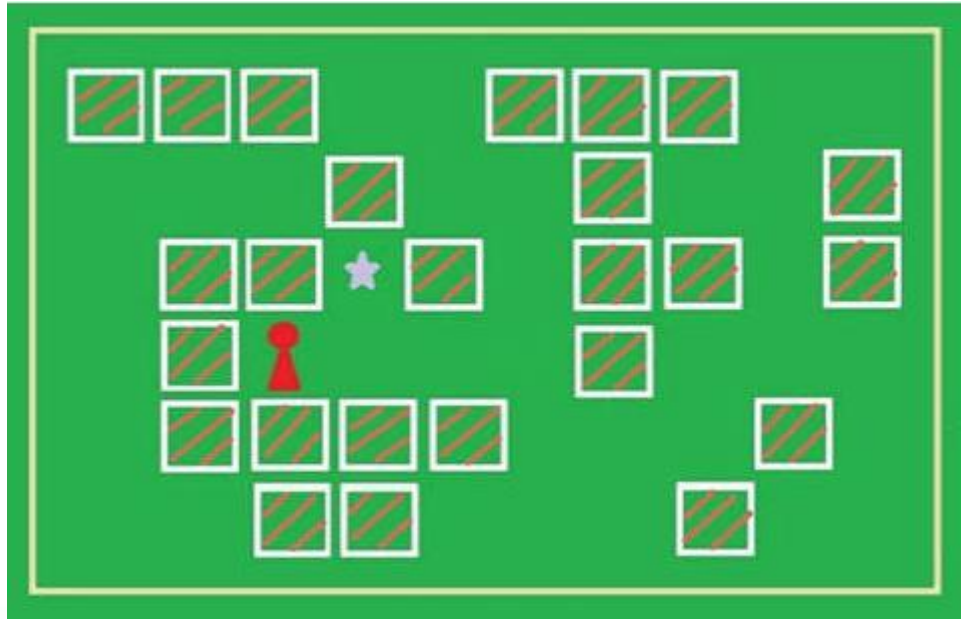
บัตรคำสั่ง



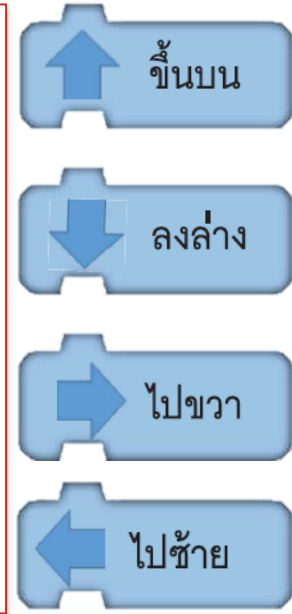
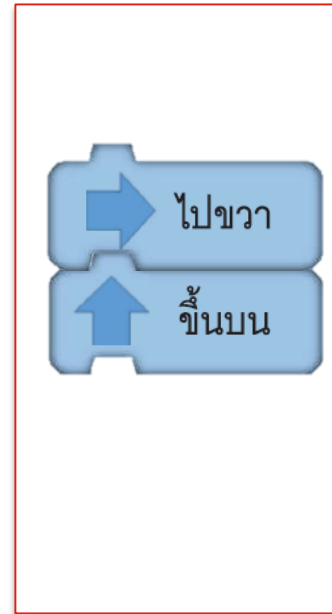
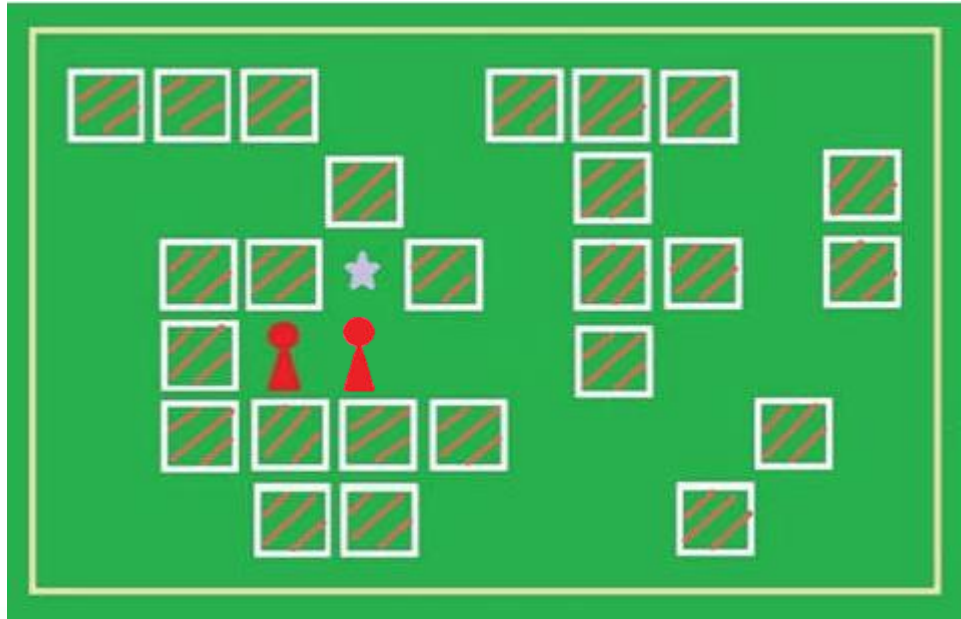


ทบทวนเกมที 2

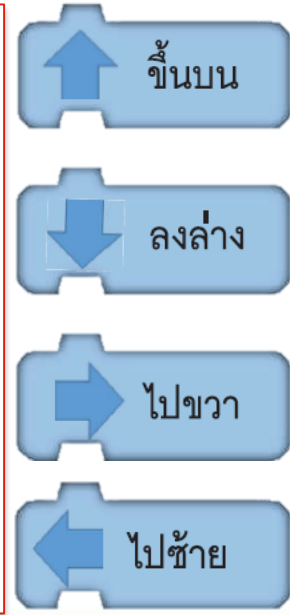
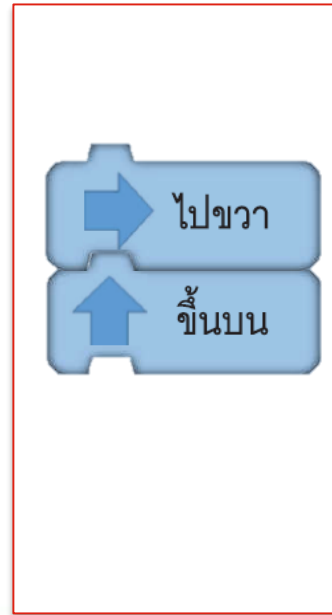
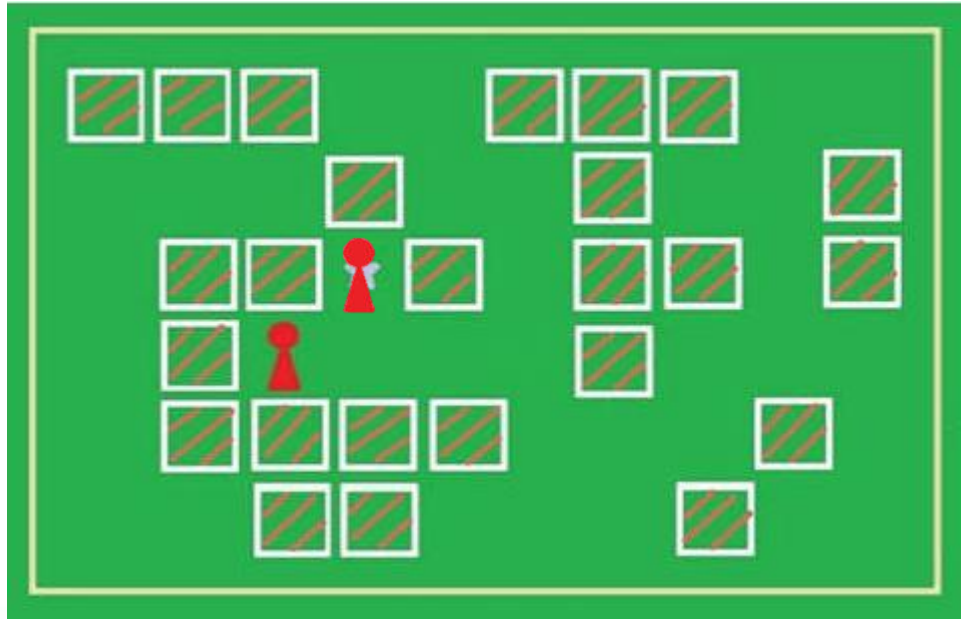
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



ใบงานที่ 01

เรื่อง เกมคว่ำดาว

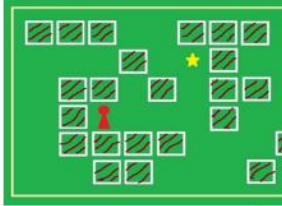
(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



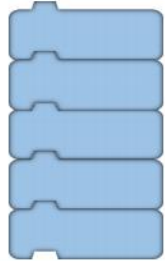
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



เกมที่ ๓

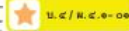


วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียง
เริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

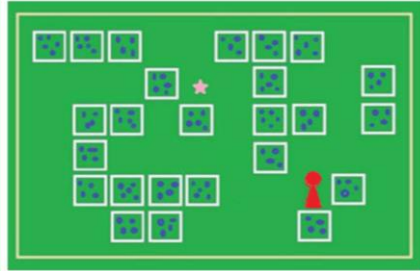


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ฉบับที่ ๑๑
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เกมคว่ำดาว

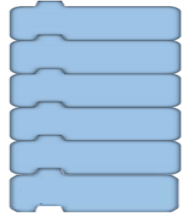
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



เกมที่ ๔



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุด
เริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



๒๕ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ฉบับที่ ๑๑
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เกมคว่ำดาว

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนทำกิจกรรมใน
ใบงาน 01 เรื่อง เกมคว่ำดาว

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 01 และให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน หรือให้นักเรียนทำทุกคนโดยไม่แบ่งกลุ่มก็ได้
2. อธิบายกติกาการเล่นเกมที่ให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งอธิบายบัตรคำสั่งว่าหมายถึงอะไร
3. ครูคอยแนะนำการทำใบงานเพิ่มเติมให้กับนักเรียน



เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้



กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย
โดยบัตรคำสั่ง 1 ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่กำหนด
ในบัตรได้ 1 ช่อง และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำกันได้

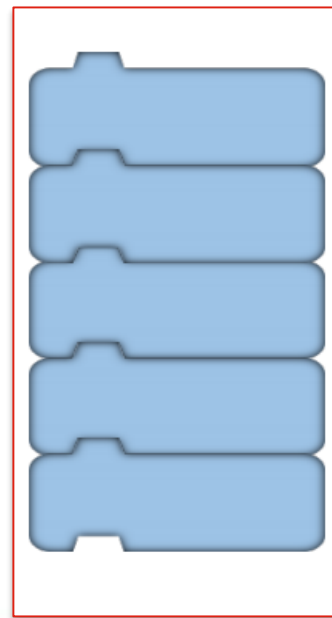
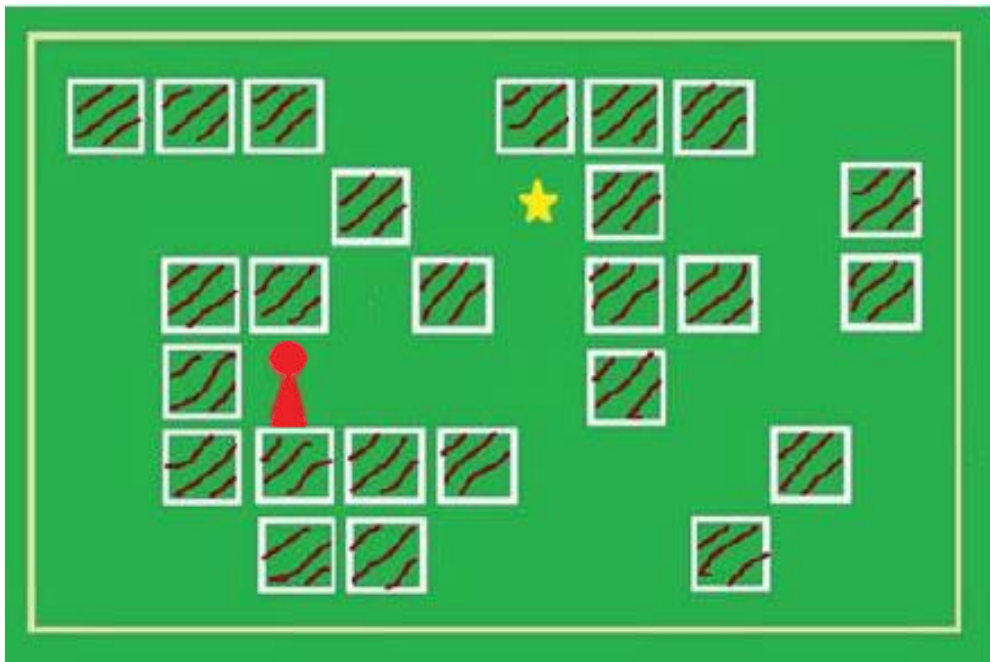
บัตรคำสั่ง





เกมที 3

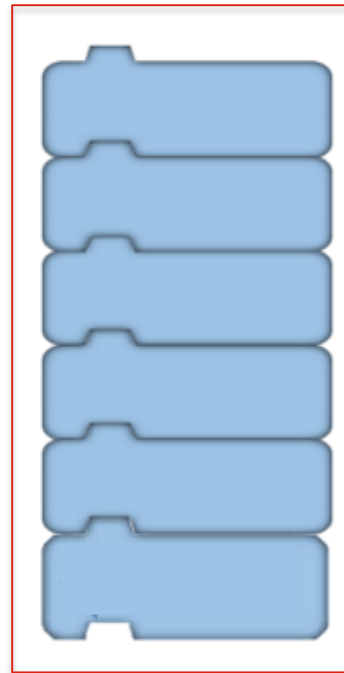
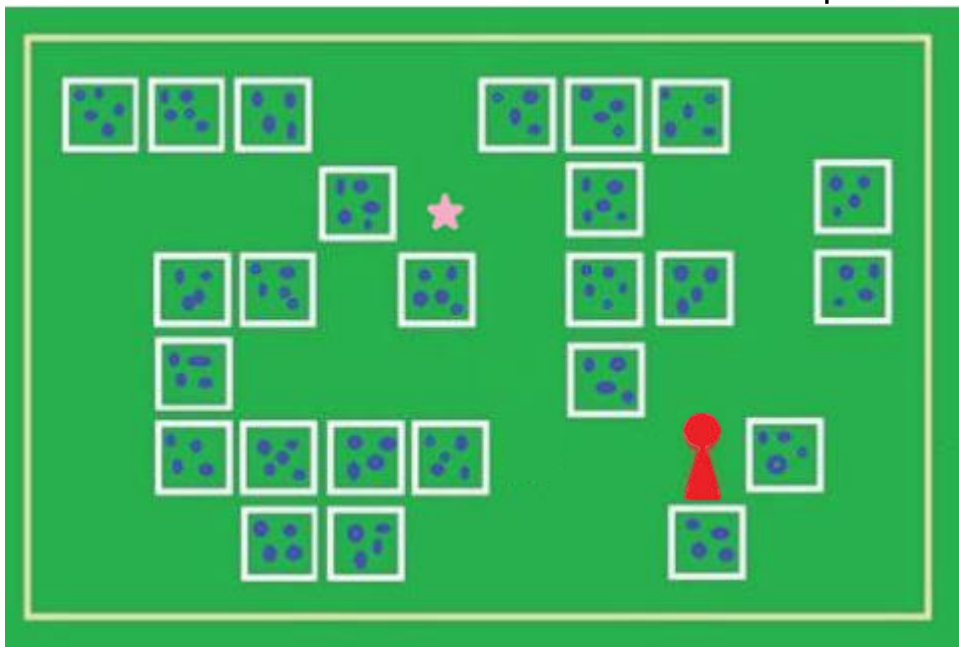
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย





เกมที 4

วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



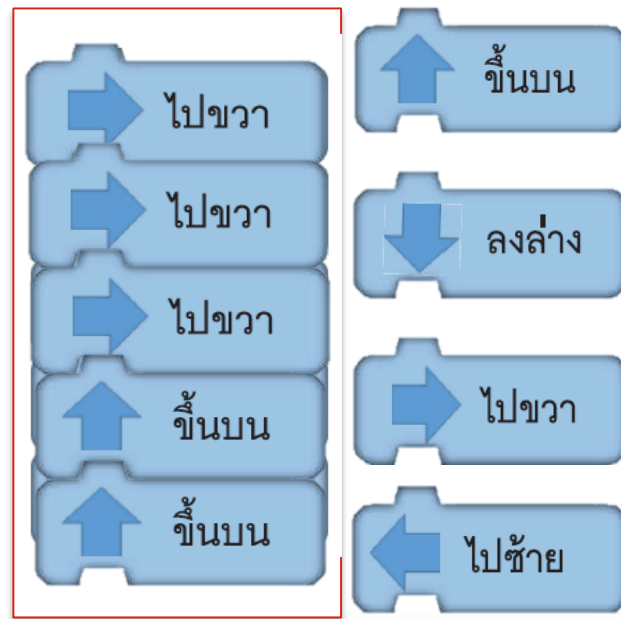
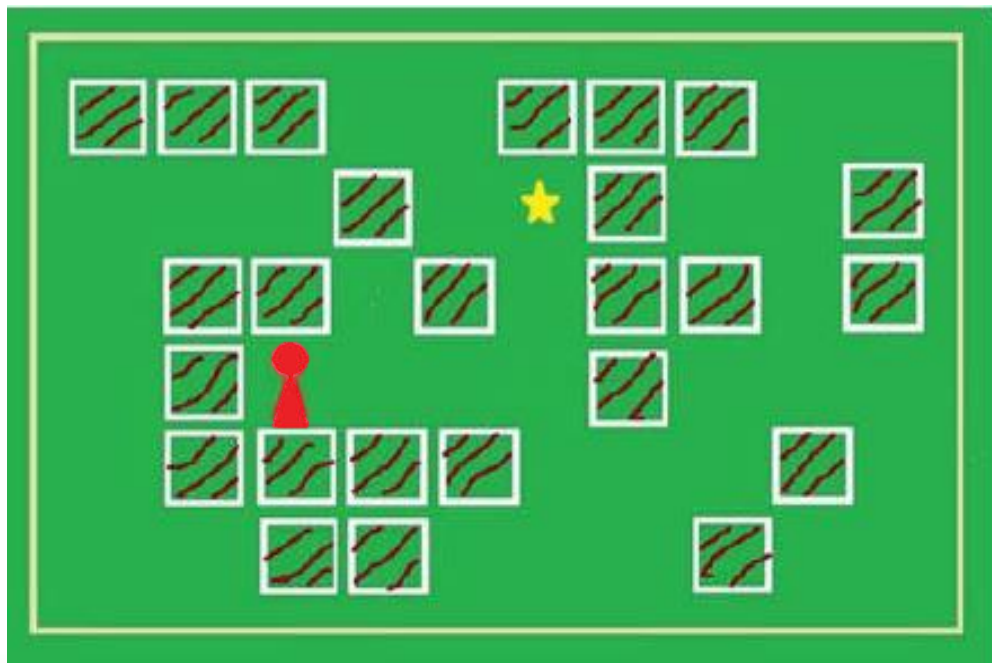
ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...



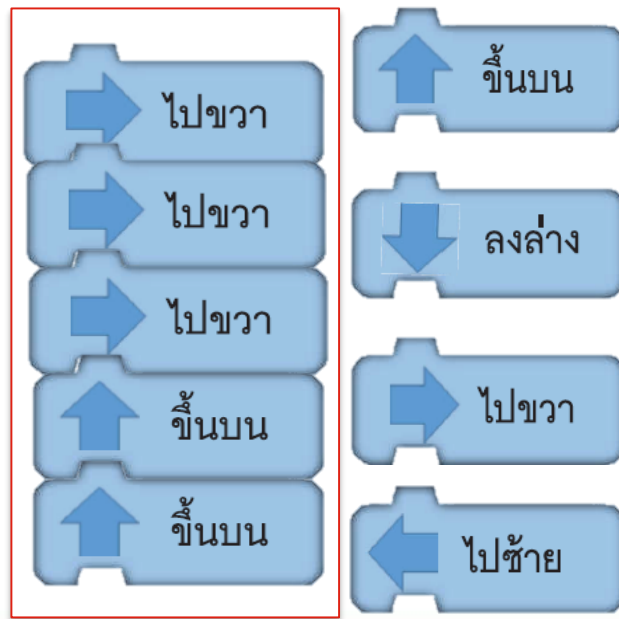
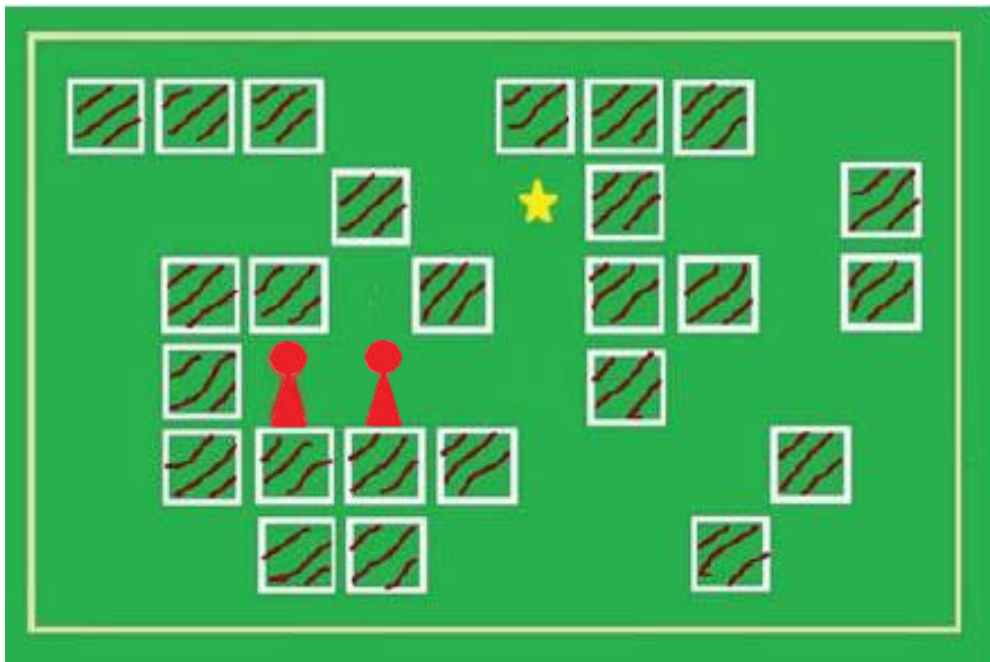


เกมที 3

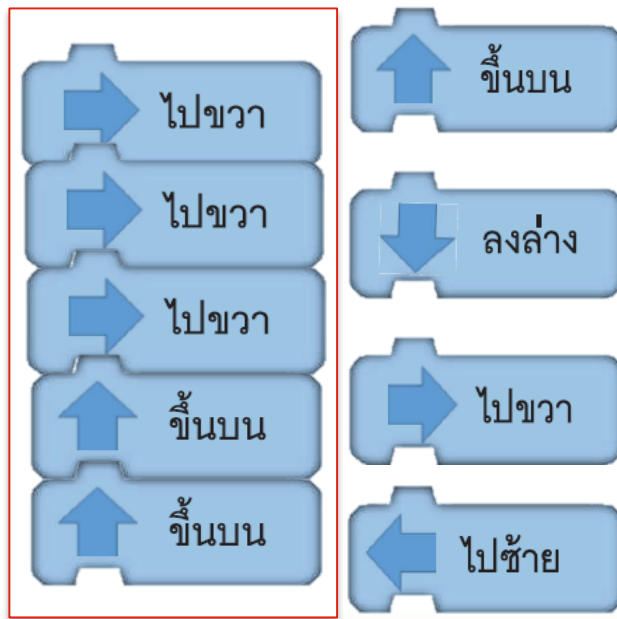
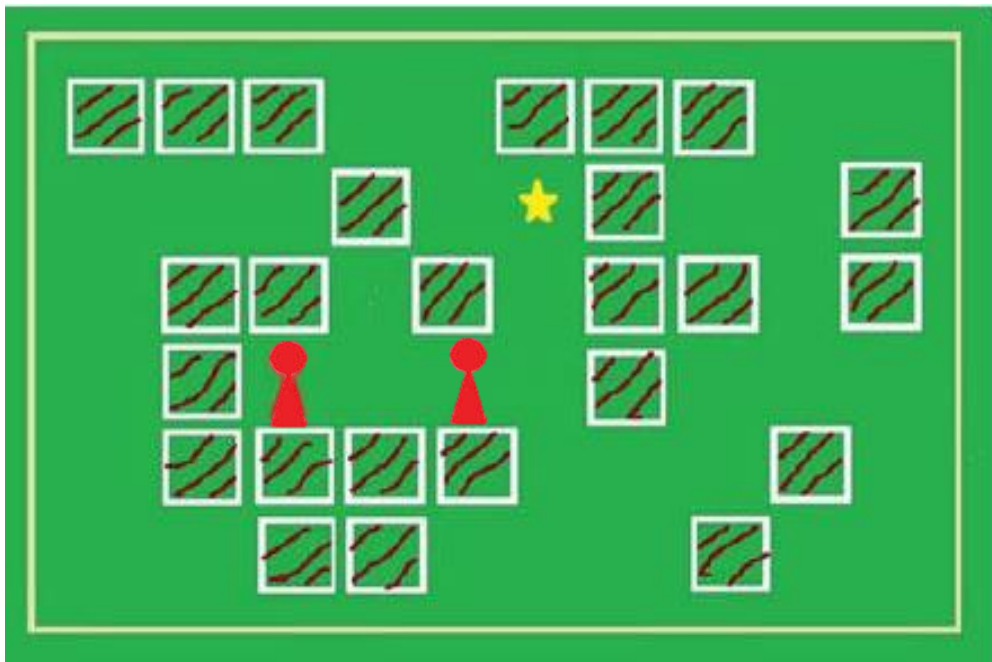
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



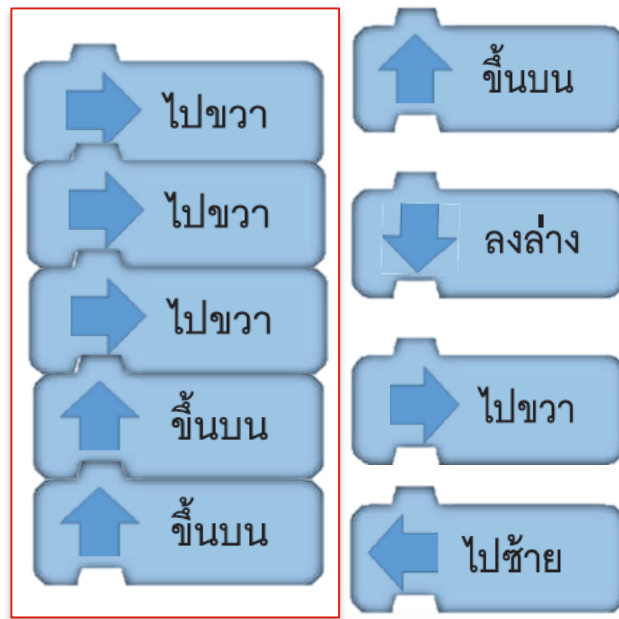
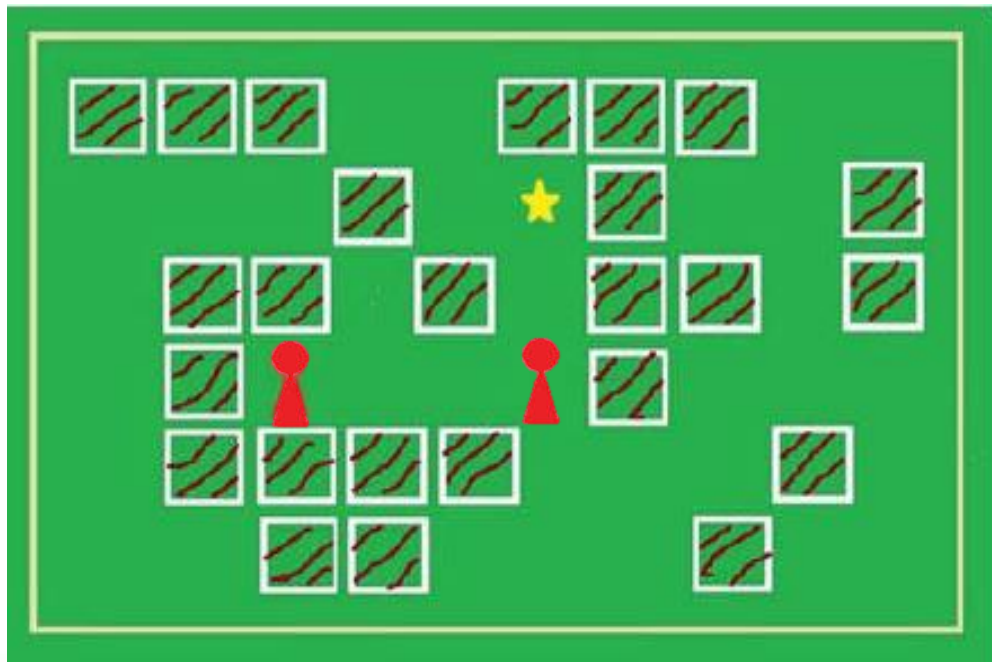
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



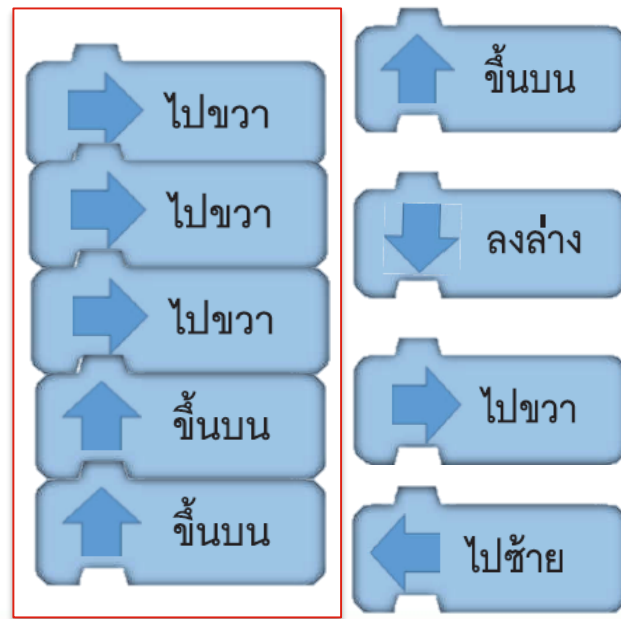
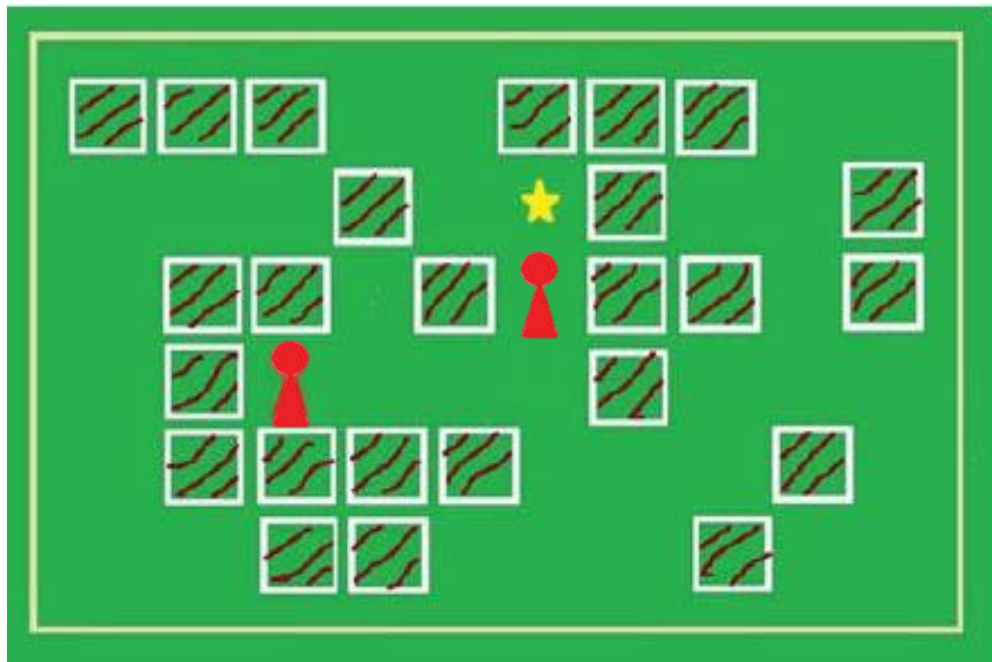
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



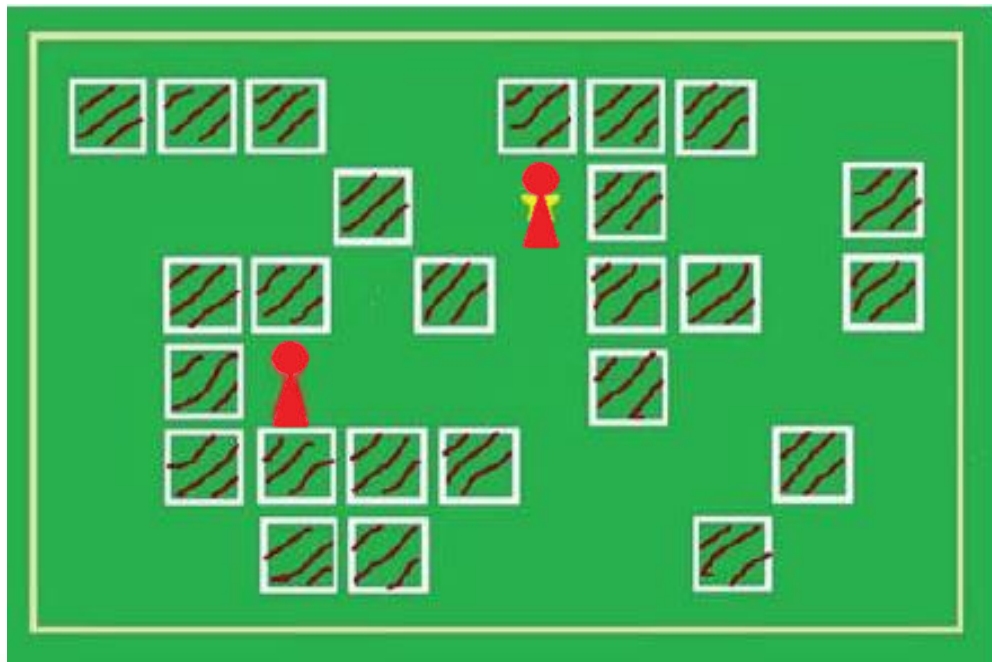
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



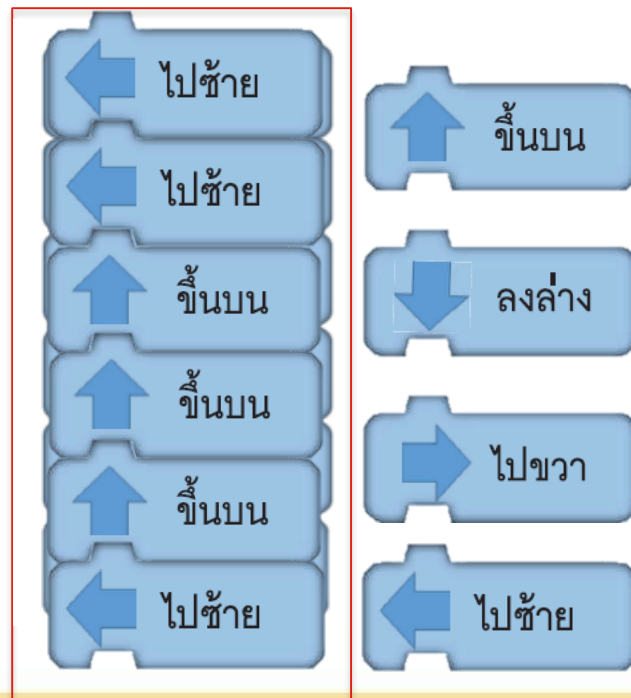
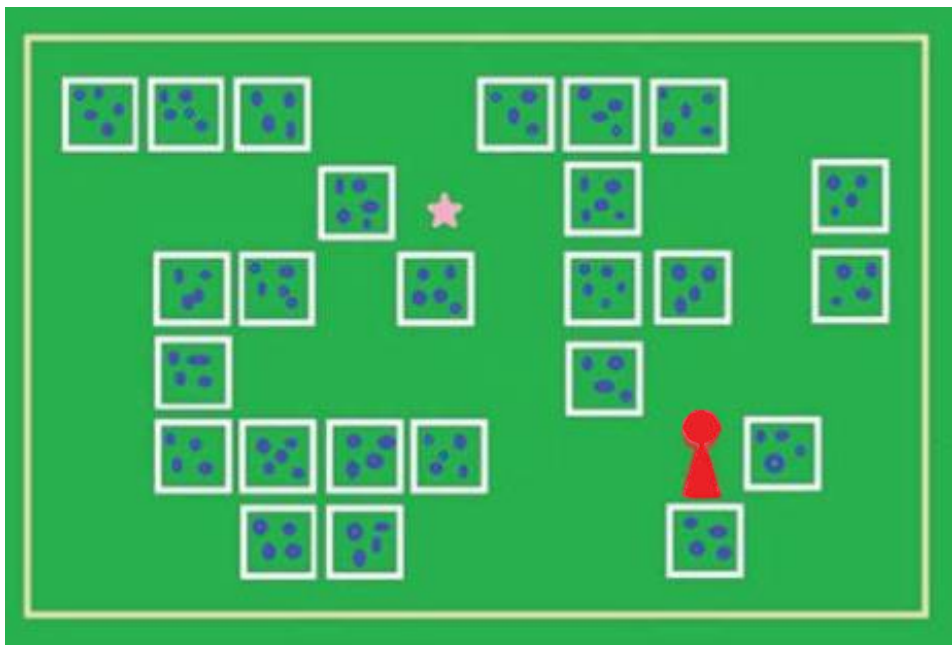
ไปขวา	ขึ้นบน
ไปขวา	ลงล่าง
ไปขวา	ไปขวา
ขึ้นบน	ไปขวา
ขึ้นบน	ไปซ้าย



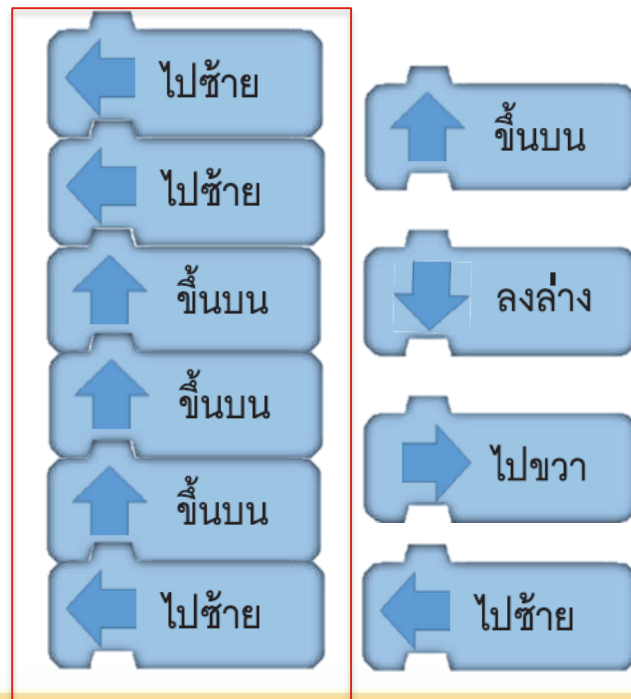
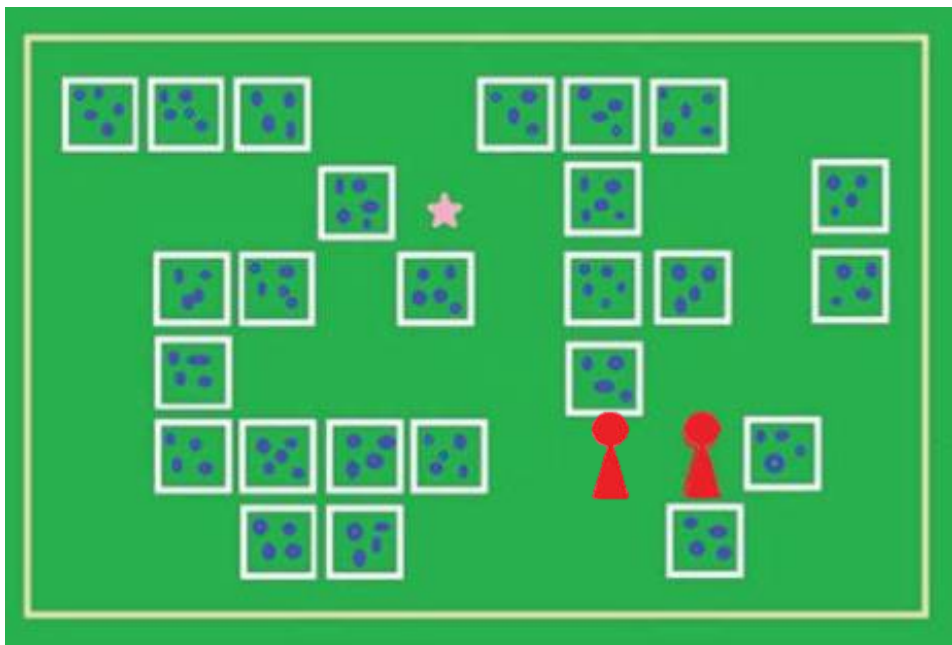


เกมที 4

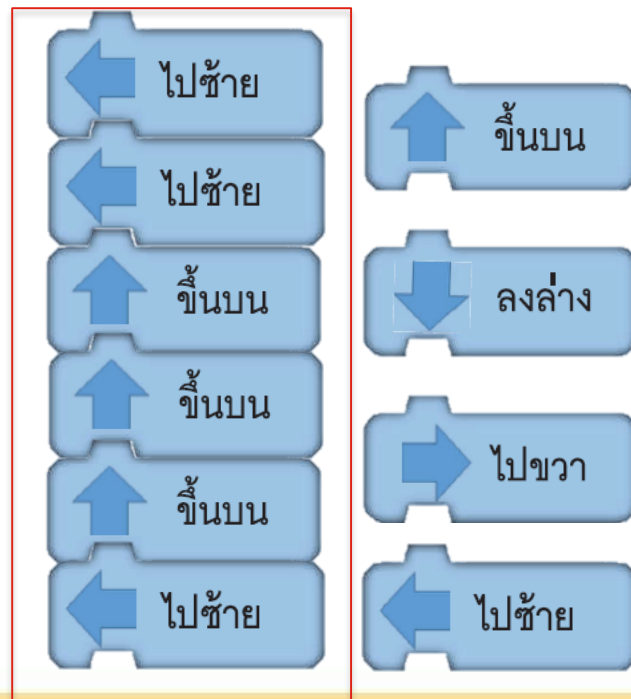
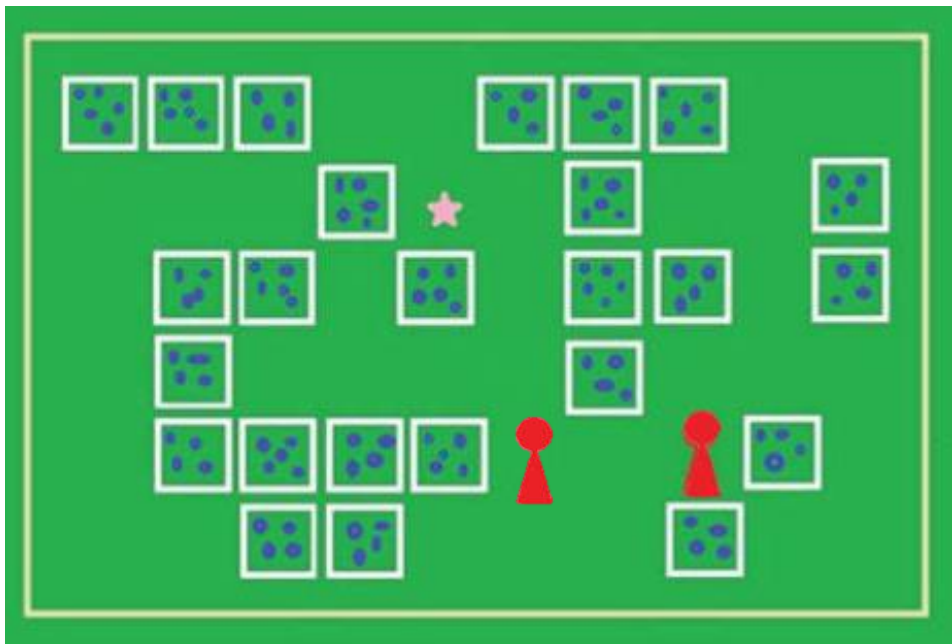
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



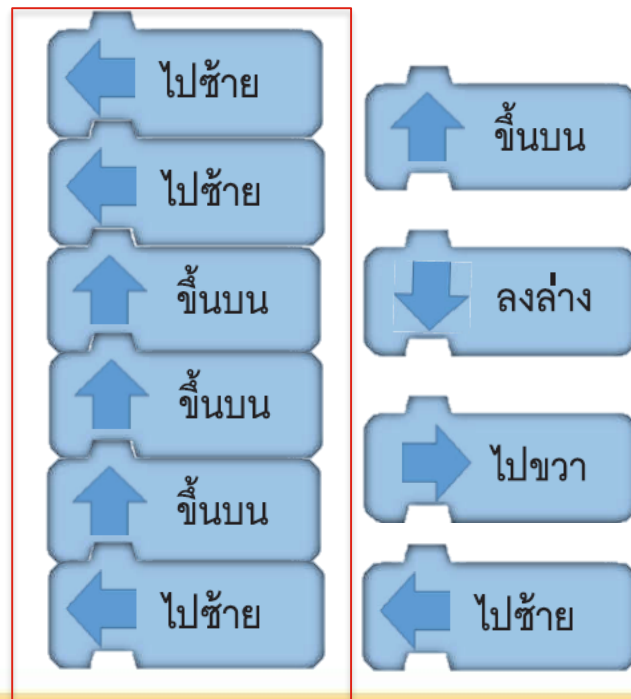
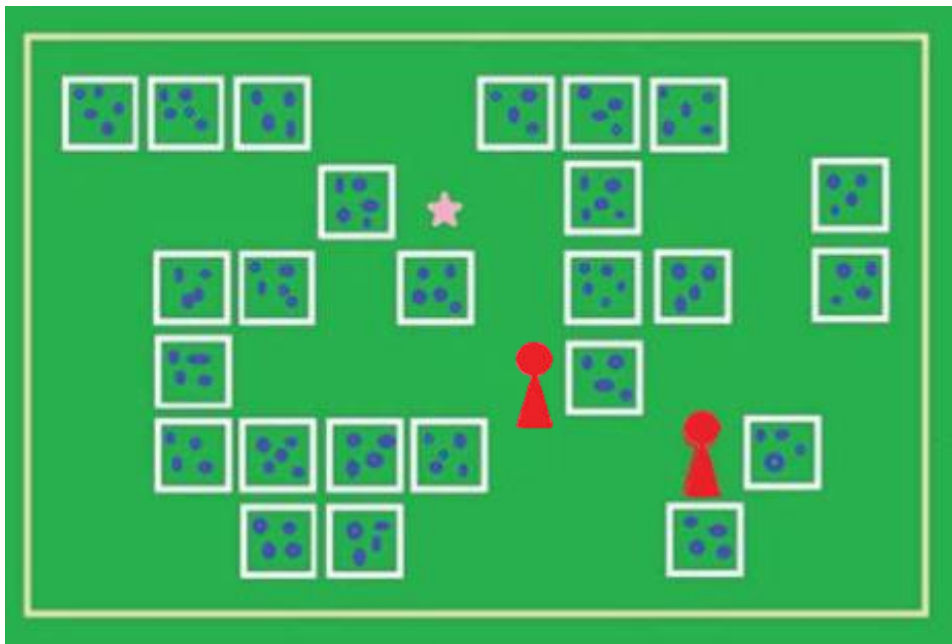
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



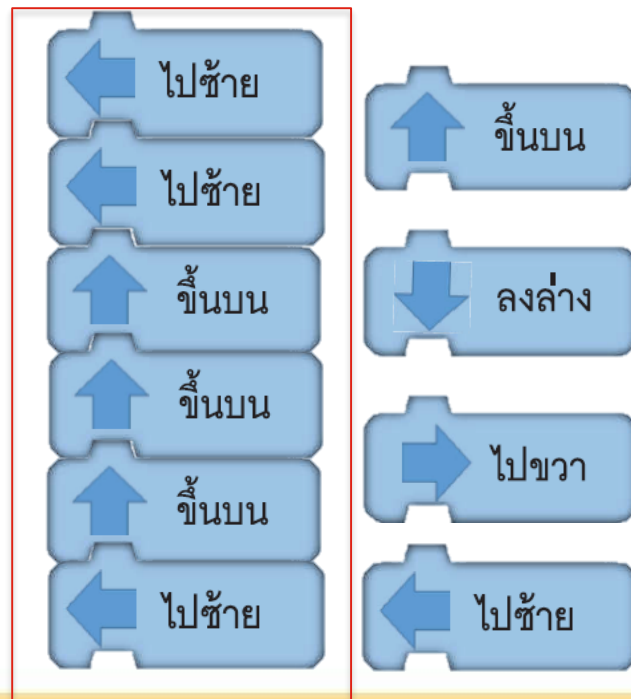
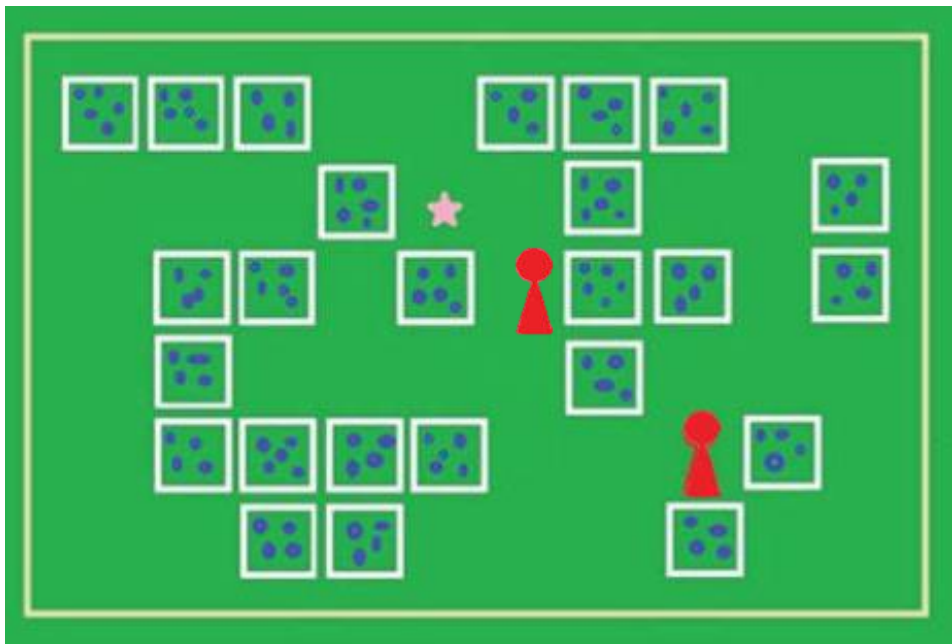
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



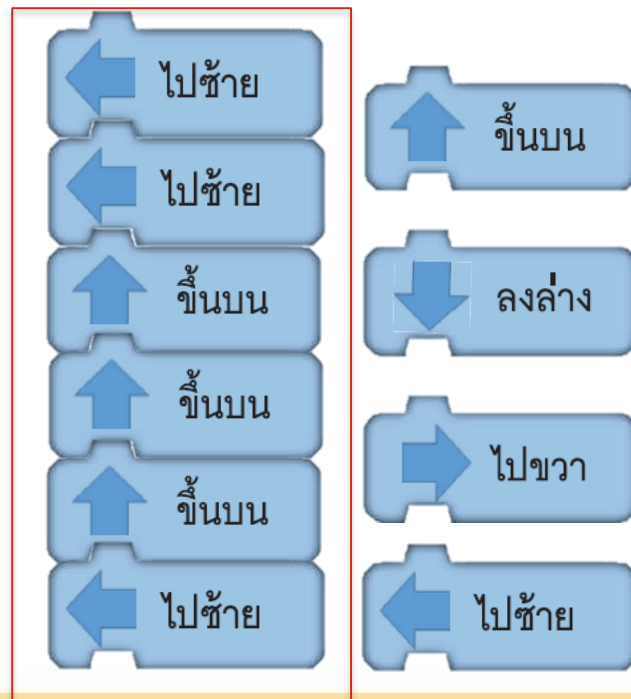
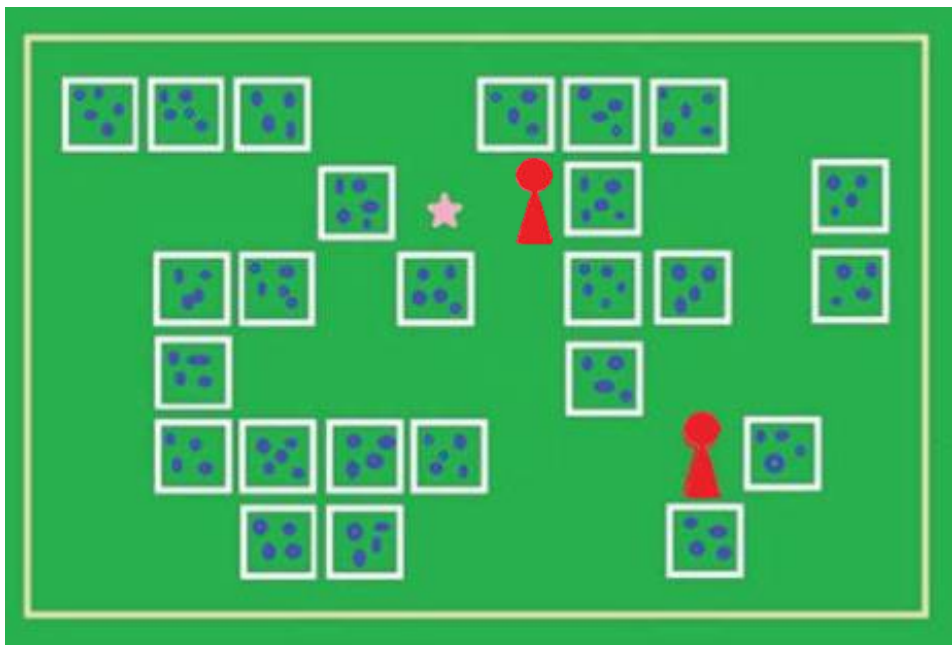
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



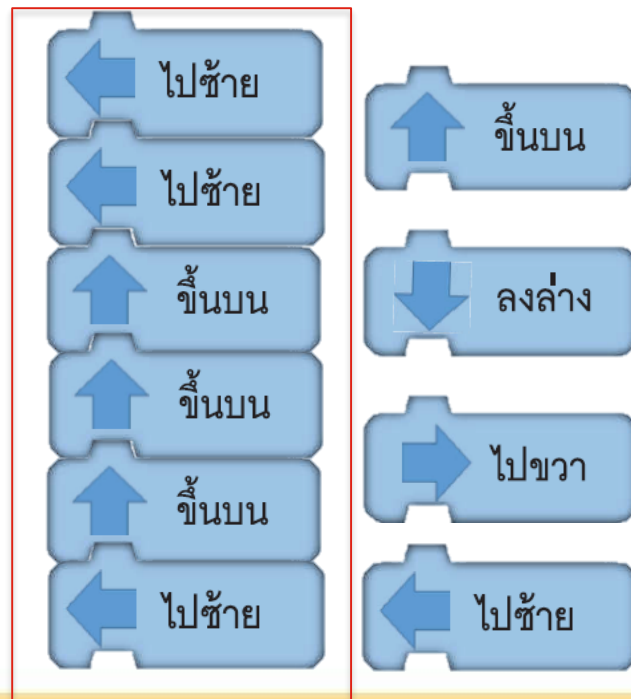
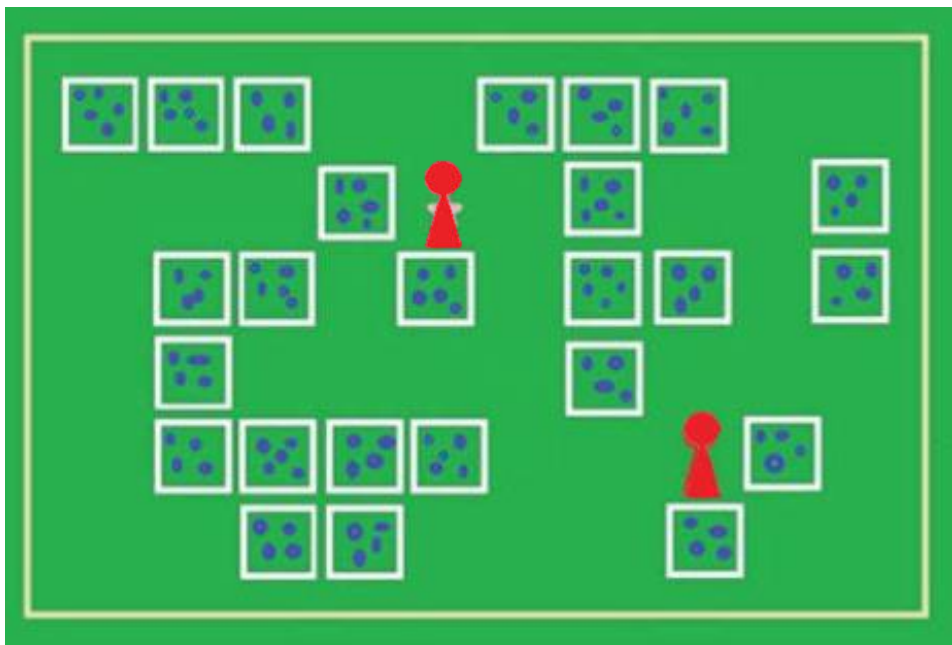
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย





สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป
จากกิจกรรม

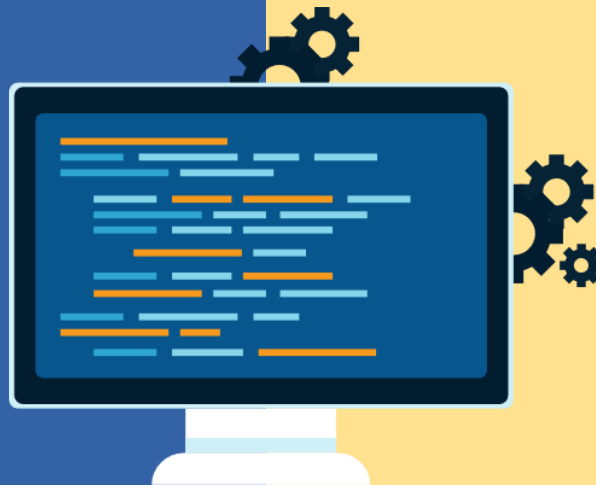
คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน
สรุป และเขียนสรุปของ
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

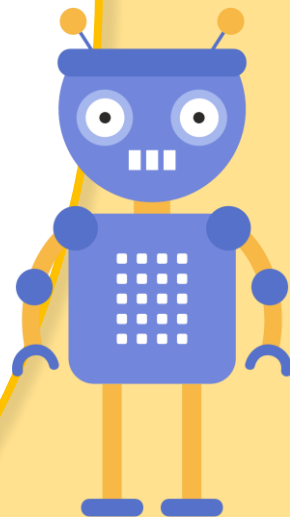
บัตรคำสั่งที่นักเรียนใช้แต่ละคำสั่ง คือ การสั่ง
ให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังทิศทางที่ต้องการ





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง การสั่งให้ตัวละคร
เคลื่อนที่ (3)





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 01 เกมคว่ำดาว เกมที่ 5
เกมคว่ำดาว เกมที่ 6
2. ใบงาน 02 แบบฝึกหัด เรื่องการสั่ง
ให้ตัวละครเคลื่อนที่

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

