

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว21104

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง นี่คือสิ่งสำคัญ (1)

ครูผู้สอน

ครูณัฐพล

โคตรวงศ์

ครูเอกพงศ์

วิพลชัย



เรื่อง นี้คือสิ่งสำคัญ (1)



สิ่งที่เรียนในภาคเรียนนี้

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การแก้ปัญหา
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การโปรแกรม
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการข้อมูล
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความฉลาดรู้ดิจิทัล

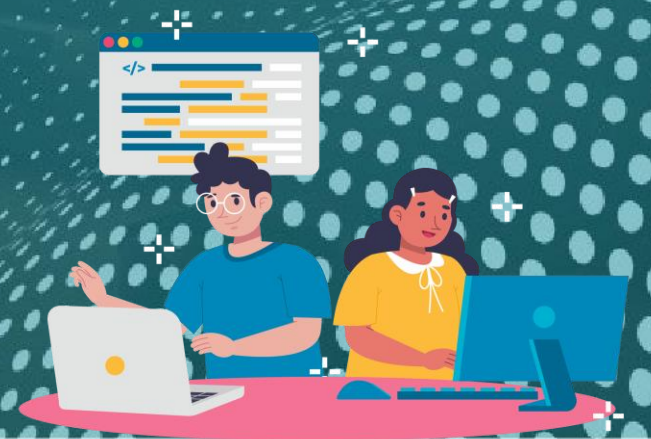


จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายวิธีการนำแนวคิดเชิงนามธรรมมาใช้วิเคราะห์
โจทย์ปัญหาและถ่ายทอดแนวคิดในการคิดคำใบ้



เรื่อง นี้คือสิ่งสำคัญ (1)





คำถามชวนคิด

นักเรียนร่วมตอบคำถาม

หากนักเรียนต้องการบอกวิธีทำอาหาร
ให้กับผู้อื่นเข้าใจ นักเรียนจะมีวิธีการ
บอกอย่างไร





คำถามชวนคิด

นักเรียนร่วมตอบคำถาม

1) บอกส่วนประกอบ อัตราส่วน
และวิธีในการทำอย่างเป็นขั้นตอน

2) บอกส่วนประกอบ ลักษณะของส่วนประกอบ
และวิธีทำที่มีความละเอียดมาก ๆ





แนวคำตอบ

1) บอกส่วนประกอบ อัตราส่วน
และวิธีในการทำอย่างเป็นขั้นตอน





ปริศนาคำทาย

ให้นักเรียนช่วยกันทายคำ
ที่อยู่ในบัตรคำ





ปริศนาคำทาย

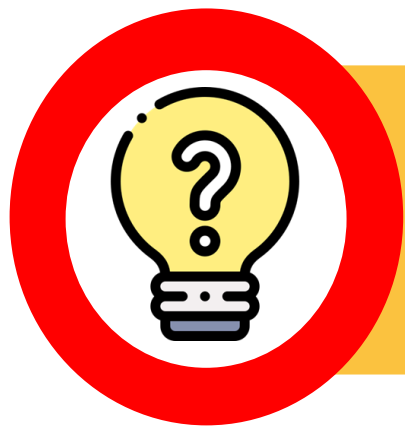
โดยมีเงื่อนไข

คำใบ้จะมีได้เพียง 3 คำใบ้เท่านั้น

1 คำใบ้ จะใบ้ได้เพียง 1 คำ

และต้องใช้คำใบ้ที่ไม่ซ้ำกับคำในคำทาย





ปริศนาคำทาย



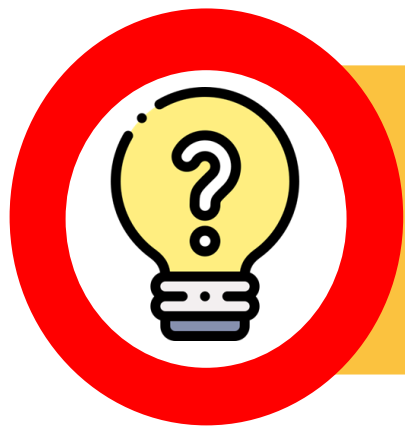
คำใบ้ที่ 1



ปริศนาคำทาย

หนาม

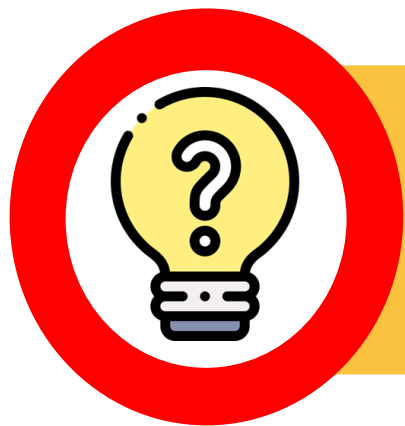
คำใบ้ที่ 1



ปริศนาคำทาย



คำใบ้ที่ 2



ปริศนาคำทาย

กลิ้ง

คำใบ้ที่ 2



ปริศนาคำทาย



คำใบ้ที่ 3



ปริศนาคำทาย

กิน

คำใบ้ที่ 3



ปริศนาคำทาย



คำทาย



ปริศนาคำทาย

ทุเรียน

คำทาย

กิจกรรม

แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 - 4 คน

หรือตามความเหมาะสม



ใบกิจกรรมที่ 1

ขอ 3 คำ

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.

3. 4.



ใบกิจกรรมที่ 1

ขอ 3 คำ

นักเรียนรับคำทายจากครู

- ให้นักเรียนคิดคำใบ้ 3 คำที่ใช้ในการใบ้ เพื่อให้เพื่อนสามารถตอบคำทายได้ถูกต้อง โดยเป็นคำที่ไม่ซ้ำกับคำใด ๆ ในคำทาย

คำทายที่นักเรียนได้รับ	คำใบ้ที่ 1	คำใบ้ที่ 2	คำใบ้ที่ 3

- นักเรียนอ่านคำใบ้ให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย ทีละคำใบ้ หากทายถูกจากคำใบ้ที่ 1 ได้ 3 คะแนน หากทายถูกจากคำใบ้ที่ 2 ได้ 2 คะแนน และหากทายถูกจากคำใบ้ที่ 3 ได้ 1 คะแนน



ใบกิจกรรมที่ 1

ขอ 3 คำ

นักเรียนรับคำทายจากครู

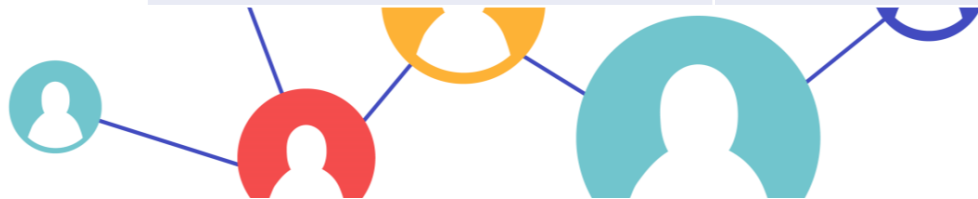
1. ให้นักเรียนคิดคำใบ้ 3 คำที่ใช้ในการใบ้ เพื่อให้เพื่อนสามารถตอบคำทายได้ถูกต้อง โดยเป็นคำที่ไม่ซ้ำกับคำใด ๆ ในคำทาย



ใบกิจกรรมที่ 1

ขอ 3 คำ

คำทายนที่นักเรียนได้รับ	คำใบ้ที่ 1	คำใบ้ที่ 2	คำใบ้ที่ 3



การให้คะแนน

ทายถูกจากคำใบ้ที่ 1	ได้ 3 คะแนน	★ ★ ★
ทายถูกจากคำใบ้ที่ 2	ได้ 2 คะแนน	★ ★
ทายถูกจากคำใบ้ที่ 3	ได้ 1 คะแนน	★





กิจกรรมการเรียนรู้



บทบาทครูปลายทาง

1. แจกบัตรคำท่ายให้นักเรียน
กลุ่มละ 1-2 คำท่าย และดูแล
นักเรียนระหว่างทำกิจกรรม
2. จัดลำดับการออกมาอ่านคำใบ้
และให้คะแนน
3. กระตุ้นให้นักเรียนท่ายคำใบ้

บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1
เรื่อง ขอ 3 คำ โดยรับบัตรคำท่าย
จากครู กลุ่มละ 1-2 คำท่าย
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่าน
คำใบ้ทีละคำ เพื่อให้เพื่อนท่าย
จากคำใบ้ทีละคำ

ใบกิจกรรมที่ 1

ขอ 3 คำ

นักเรียนรับคำทายจากครู

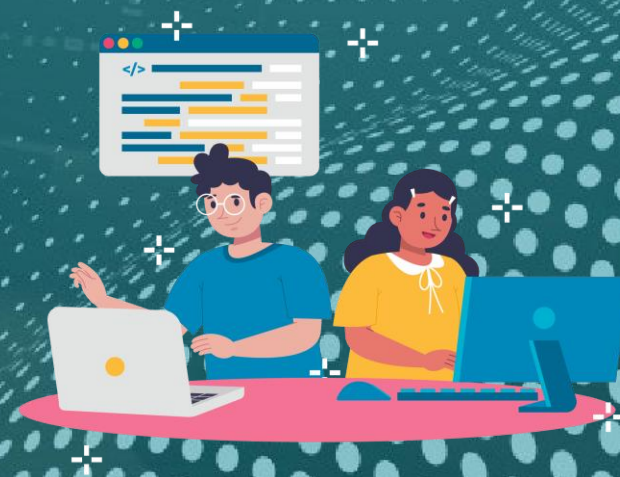
ให้นักเรียนคิดคำใบ้ 3 คำที่ใช้ในการใบ้ เพื่อให้เพื่อนสามารถตอบคำทายได้ถูกต้อง โดยเป็นคำที่ไม่ซ้ำกับคำใด ๆ ในคำทาย



คำทายที่นักเรียนได้รับ	คำใบ้ที่ 1	คำใบ้ที่ 2	คำใบ้ที่ 3



สิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรม





นักเรียนหาคำใบ้อย่างไร

นักเรียนร่วมตอบคำถาม

นึกถึงลักษณะหน้าตา รสชาติ
กลิ่นของคำทายนั้น



นักเรียนสื่อสารกับเพื่อนอย่างไร

นักเรียนร่วมตอบคำถาม

การที่เราจะสื่อสารให้เพื่อนเข้าใจ จะต้องเลือกคำ หรือประโยคที่สำคัญในการสื่อสารและตรงประเด็นมากที่สุด ฝึกรวบรวมความคิดในสมองแล้ว กลั่นออกมาเป็นคำพูด ที่สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย





นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นเกมนี้

นักเรียนร่วมตอบคำถาม

การฝึกหาคำ



สรุป

ในการสื่อสารหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จำเป็นต้องเลือกคำ
ประโยค หรือข้อมูลที่สำคัญ เพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง
นี่คือสิ่งสำคัญ (2)





สิ่งที่จะต้องเตรียม



ใบความรู้ที่ 1

แนวคิดเชิงนามธรรม



ใบกิจกรรมที่ 2

บ้านฉันอยู่นี่ บ้านเธออยู่ไหน



สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

