

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

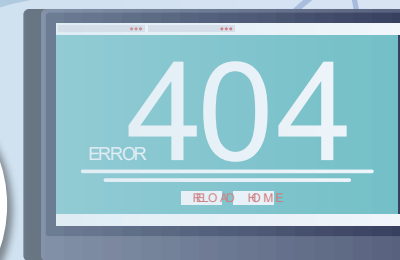
รหัสวิชา ว15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง ทางเลือกในการแก้ปัญหา (3)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปุกร ศรีพรหมทอง



เรื่องที่เรียนในวันนี้

หน่วยที่ 6 การสร้างทางเลือก

เรื่อง ทางเลือกในการแก้ปัญหา (3)



จุดประสงค์การเรียนรู้วันนี้

เลือกแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา



คำถามชวนคิด



1. เส้นทางการเดินทางจากบ้านมาโรงเรียนผ่านสถานที่สำคัญอะไรบ้าง และเสียค่ารถโดยสารเท่าไร

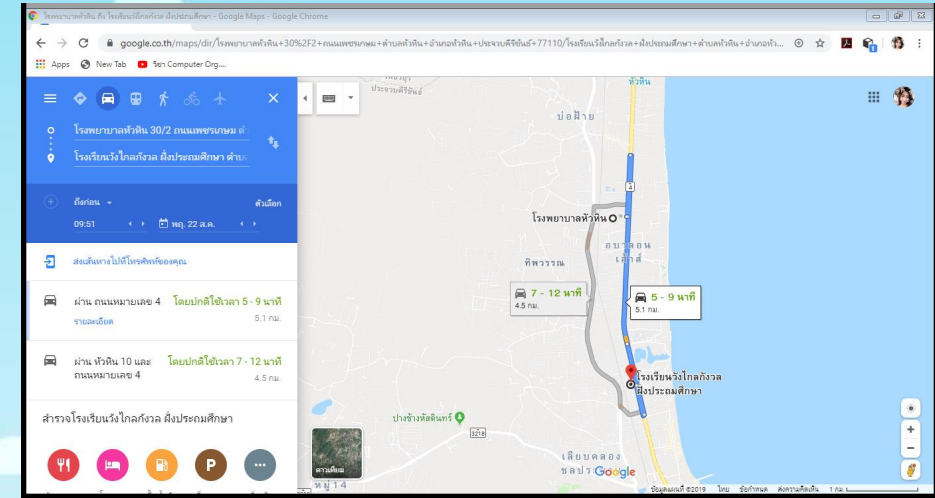
2. บอกเส้นทางในการเดินทางมาโรงเรียน ที่ไม่ซ้ำกับเส้นทางเดิม แต่สามารถเดินทางมาถึงโรงเรียนได้

3. ทำไมนักเรียนจึงเลือกเส้นทางแรกในการเดินทางมาโรงเรียน

เข้า Google map

ตัวอย่าง

การเดินทางจากโรงเรียนวังไกลกังวล
ไปยังโรงพยาบาลหัวหิน



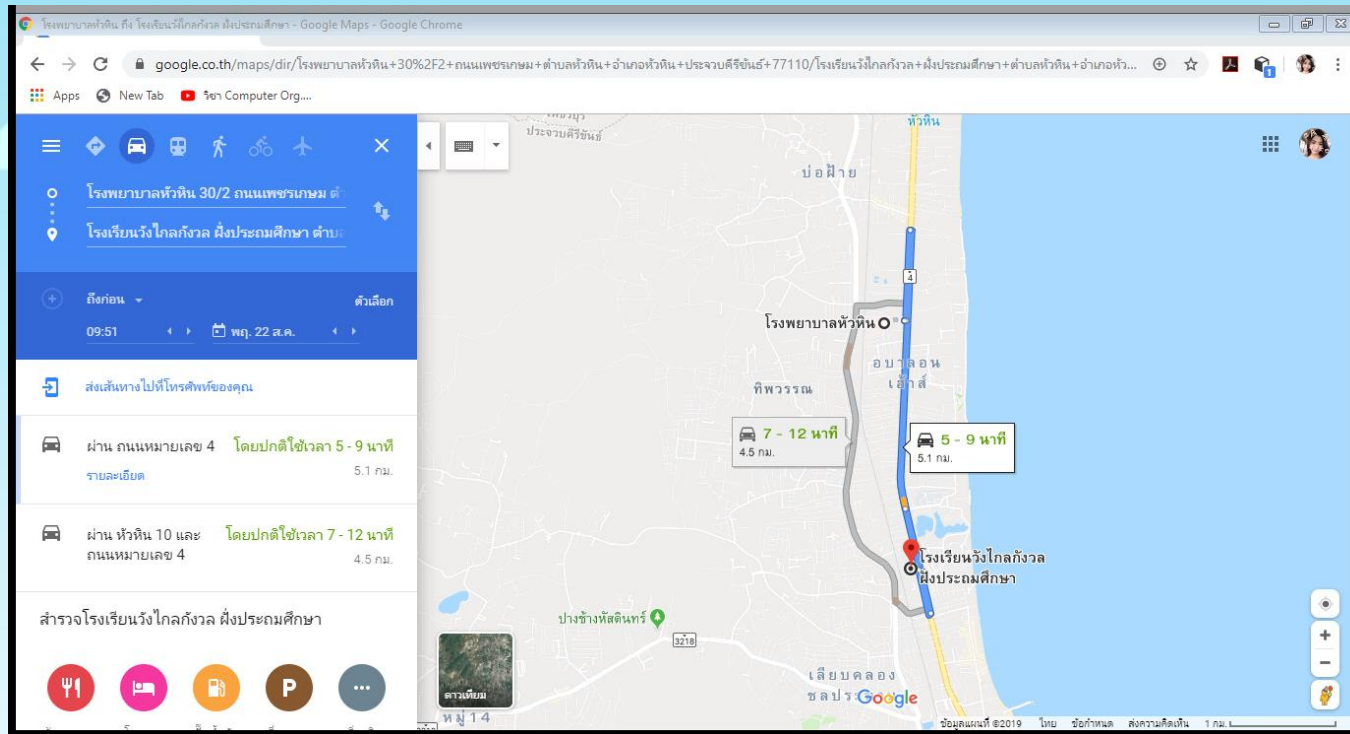
โรงพยาบาลหัวหิน



โรงเรียนวังไกลกังวล



การเดินทางจากโรงเรียนวังไกลกังวล ไปยังโรงพยาบาลหัวหิน



เข้า Google map



คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูคอยให้คำแนะนำตลอดการทำงานของเด็กนักเรียน
2. คุณครูแจกใบงาน 03 ให้นักเรียน

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3-4 คน ต่อกลุ่ม
2. ตอบคำถามในใบงาน 03

ใบงาน 03 : ท่องไปในสวนสนุก

สวนสนุก“แดนทรรษา” เป็นสถานที่พักผ่อน และมีเครื่องเล่นมากมายที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับคนที่มาใช้บริการ โดยมีรถรางให้บริการไปยังจุดต่าง ๆ ภายในสวนสนุก ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความสะดวกสบายมากขึ้น แผนผังการเดินทางและค่าบริการต่อคน แสดงดังนี้

รถราง  จะจอดรับ-ส่ง ทุกสถานี โดยคิดค่าบริการสถานีละ 10 บาท ต่อ คน

1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวคิง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

1.1 เริ่มต้นที่สถานี ไปสถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท



1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวคิง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

1.2 เริ่มต้นที่สถานี ไปสถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท



1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวคิง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

1.3 เริ่มต้นที่สถานี ไปสถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท



1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวคิง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

1.4 เริ่มต้นที่สถานี ไปสถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

1.5 เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น บาท



2. นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับรางวัลเป็นบัตรของขวัญสำหรับเที่ยวสวนสนุก
มีเงินในบัตร จำนวน 1,000 บาท โดยเมื่อใช้บริการต่าง ๆ ภายในสวนสนุก
แล้วยอดเงินในบัตรจะถูกตัดลงไปเรื่อย ๆ เงินที่เหลือไม่สามารถเปลี่ยน
เป็นเงินสดได้ ดังนั้นนักเรียนต้องใช้เงินในบัตรให้หมดหรือเหลือน้อยที่สุด



ให้นักเรียนช่วยกันกำหนดแผนการเดินทางท่องเที่ยวในสวนสนุก ตามเงื่อนไข ดังนี้

- (1) ทุกคนต้องเดินทางไปด้วยกัน
- (2) เริ่มต้นที่สถานีพิกุล
- (3) เล่นเครื่องเล่นตามความสนใจอย่างน้อย 3 จุด โดยแต่ละจุดต้องมีคนเล่นเครื่องเล่นอย่างน้อย 1 คน
- (4) ขากลับให้แวะถ่ายภาพที่ฟลอร่าปาร์ค โดยทุกคนต้องเข้าไปถ่ายภาพร่วมกัน
- (5) กลับมาที่สถานีพิกุลเพื่อขึ้นรถกลับบ้านพร้อมกัน



2.1-2.5 เริ่มต้นที่สถานี..... ไปสถานี.....

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถรางบาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่นบาท

2.6 เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น บาท

เหลือเงินในบัตร จำนวน บาท



ทำกิจกรรมใบงาน



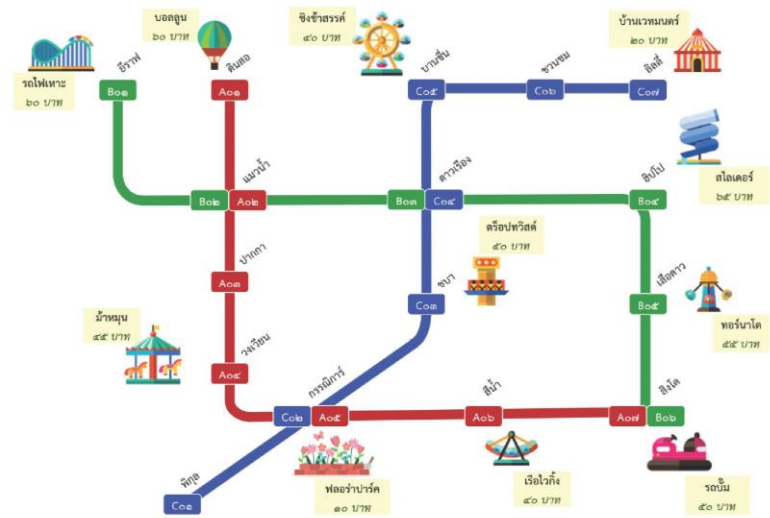
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๓ : ท่องไปในสวนสนุก

สถานการณ์

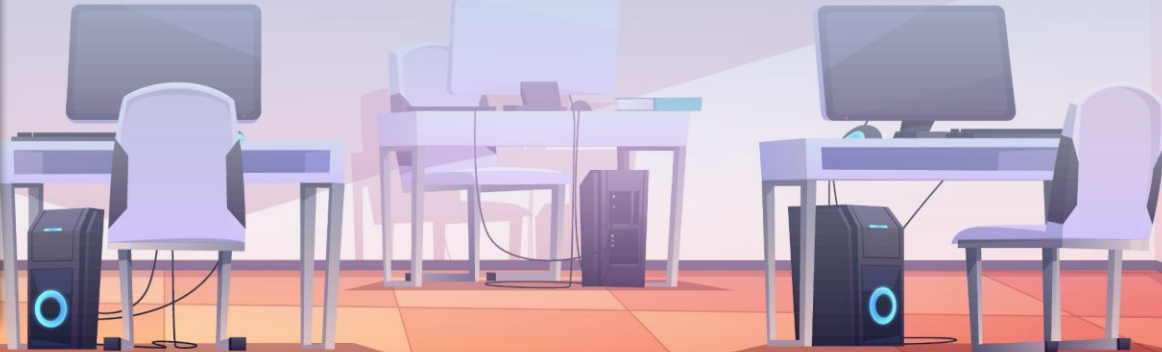
สวนสนุก “แดนทรรษา” เป็นสถานที่พักผ่อนและมีเครื่องเล่นมากมายที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับคนที่มาใช้บริการ โดยมีรถรางให้บริการไปยังจุดต่าง ๆ ภายในสวนสนุก ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความสะดวกสบายมากขึ้น แผนผังการเดินทาง และค่าบริการต่อคน แสดงดังนี้



รถราง 🚃 จะจอดรับ-ส่ง ทุกสถานี โดยคิดค่าบริการสถานีละ ๑๐ บาท ต่อ คน

เฉลยใบงาน 03

ท่องไปในสวนสนุก



ใบงาน 03 : ท่องไปในสวนสนุก

สวนสนุก“แดนหรรษา” เป็นสถานที่พักผ่อน และมีเครื่องเล่นมากมายที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับคนที่มาใช้บริการ โดยมีรถรางให้บริการไปยังจุดต่าง ๆ ภายในสวนสนุก ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความสะดวกสบายมากขึ้น แผนผังการเดินทางและค่าบริการต่อคน แสดงดังนี้

รถราง  จะจอดรับ-ส่ง ทุกสถานี โดยคิดค่าบริการสถานีละ 10 บาท ต่อ คน

1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิบูล เพื่อไปเล่นเรือไวกิ้ง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

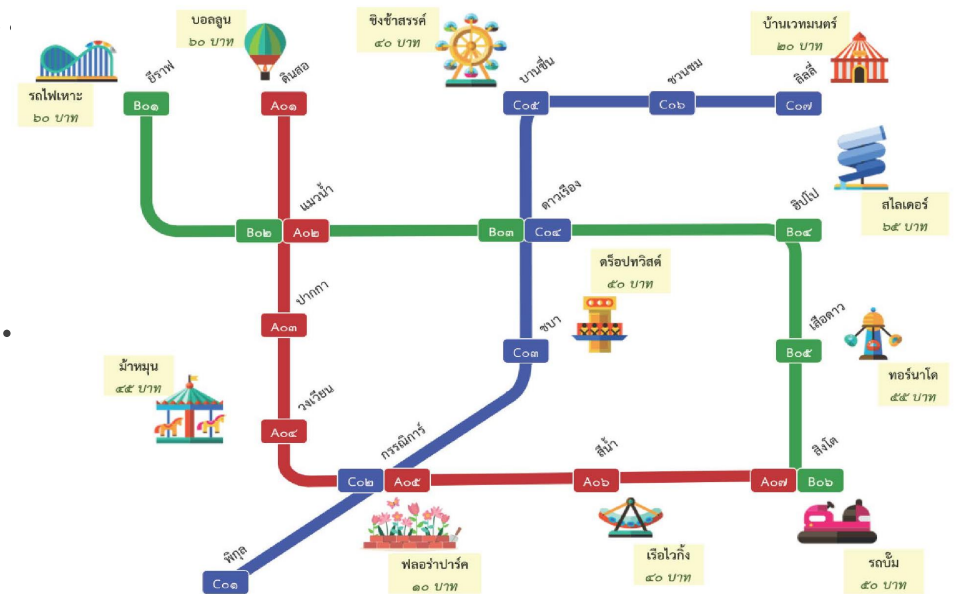
1.1 เริ่มต้นที่สถานี **พิบูล** ไปสถานี **สีน้ำ**

โดยผ่านสถานี **กรรณิการั**

เสียค่ารถราง **20** บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ **เรือไวกิ้ง**

เสียค่าเครื่องเล่น **40** บาท



1. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวคิง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

1.4 เริ่มต้นที่สถานี **บ้านชื่น** ไปสถานี **พิกุล**

โดยผ่านสถานี **ดาวเรือง ชบา กรรณิการ์**

เสียค่ารถราง **40** บาท

1.5 เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น **255** บาท



2. นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับรางวัลเป็นบัตรของขวัญสำหรับเที่ยวสวนสนุก
มีเงินในบัตร จำนวน 1,000 บาท โดยเมื่อใช้บริการต่าง ๆ ภายในสวนสนุก
แล้วยอดเงินในบัตรจะถูกตัดลงไปเรื่อย ๆ เงินที่เหลือไม่สามารถเปลี่ยน
เป็นเงินสดได้ ดังนั้นนักเรียนต้องใช้เงินในบัตรให้หมดหรือเหลือน้อยที่สุด

สมาชิกกลุ่มจำนวน 4 คน



ให้นักเรียนช่วยกันกำหนดแผนการเดินทางท่องเที่ยวในสวนสนุก ตามเงื่อนไข ดังนี้

- (1) ทุกคนต้องเดินทางไปด้วยกัน
- (2) เริ่มต้นที่สถานีพิกุล
- (3) เล่นเครื่องเล่นตามความสนใจอย่างน้อย 3 จุด โดยแต่ละจุดต้องมีคนเล่นเครื่องเล่นอย่างน้อย 1 คน
- (4) ขากลับให้แวะถ่ายภาพที่ฟลอร่าปาร์ค โดยทุกคนต้องเข้าไปถ่ายภาพร่วมกัน
- (5) กลับมาที่สถานีพิกุลเพื่อขึ้นรถกลับบ้านพร้อมกัน



2.1 เริ่มต้นที่สถานี **พิบูล** ไปสถานี **ยี่ราฟ**

โดยผ่านสถานี **กรรณิการ์** **วงเวียน** **ปากกา** **แมวน้ำ**

เสียค่ารถราง **200** บาท (**5 สถานี**)

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ **รถไฟเหาะ**

เสียค่าเครื่องเล่น **120** บาท (**เล่นรถไฟเหาะ 2 คน**)



2.2 เริ่มต้นที่สถานี **ยี่ราฟ** ไปสถานี **ฮิปโป**

โดยผ่านสถานี **แม่น้ำ ดาวเรือง**

เสียค่ารถราง **120** บาท (**3 สถานี**)

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ **สไลเดอร์**

เสียค่าเครื่องเล่น **195** บาท (**เล่นสไลเดอร์ 3 คน**)



2.3 เริ่มต้นที่สถานี **ฮิปโป** ไปสถานี **สิงโต**

โดยผ่านสถานี **เสือดาว**

เสียค่ารถราง **80** บาท (**2 สถานี**)

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ **รถบัส**

เสียค่าเครื่องเล่น **100** บาท (**เล่นรถบัส 2 คน**)



2.4 เริ่มต้นที่สถานี **สิงโต** ไปสถานี **กรรณิการ์**

โดยผ่านสถานี..... **สีน้ำ**

เสียค่ารถราง **80** บาท (**2 สถานี**)

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ **ฟอราปาร์ค**

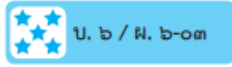
เสียค่าเครื่องเล่น **40** บาท (**ถ้ารูปที่ฟอราปาร์ค 4 คน**)

2.5 เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น **975** บาท

เหลือเงินในบัตร จำนวน **25** บาท



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



• คำถามหลังจากทำกิจกรรม •

- ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยวงกลมล้อมรอบคำตอบที่ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถใช้เส้นทางได้มากกว่า ๑ เส้นทาง ในการเดินทางไปยังจุดหมายเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)
 - นักเรียนสามารถสร้างทางเลือกได้อย่างหลากหลายเพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือกตามที่ต้องการ (ใช่ / ไม่ใช่)
 - เวลาที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่น เป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหา (ใช่ / ไม่ใช่)
 - จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

คำถามหลัง จากการทำกิจกรรม



คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูคอยให้คำแนะนำตลอดการทำงานของเด็นักเรียน
2. คุณครูแจกคำถามหลังจากการทำกิจกรรมให้นักเรียนต่อกลุ่ม

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำคำถามหลังจากการทำกิจกรรม



คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

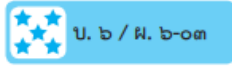
ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยวงกลมล้อมรอบคำตอบที่ถูกต้อง

1. นักเรียนสามารถใช้เส้นทางได้มากกว่า 1 เส้นทางในการเดินทางไปยังจุดหมายเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)
2. นักเรียนสามารถสร้างทางเลือกได้อย่างหลากหลายเพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือกตามที่ต้องการ (ใช่ / ไม่ใช่)

คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

3. เวลาที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่น เป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหานี้
(ใช่ / ไม่ใช่)

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



• คำถามหลังจากทำกิจกรรม •

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยวงกลมล้อมรอบคำตอบที่ถูกต้อง

- นักเรียนสามารถใช้เส้นทางได้มากกว่า ๑ เส้นทาง ในการเดินทางไปยังจุดหมายเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)
- นักเรียนสามารถสร้างทางเลือกได้อย่างหลากหลายเพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือกตามที่ต้องการ (ใช่ / ไม่ใช่)
- เวลาที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่น เป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหา (ใช่ / ไม่ใช่)
- จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

เฉลย คำถามหลัง จากการทำกิจกรรม



คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยวงกลมล้อมรอบคำตอบที่ถูกต้อง

1. นักเรียนสามารถใช้เส้นทางได้มากกว่า 1 เส้นทางในการเดินทางไปยังจุดหมายเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)
2. นักเรียนสามารถสร้างทางเลือกได้อย่างหลากหลายเพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือกตามที่ต้องการ (ใช่ / ไม่ใช่)

คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

3. เวลาที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่น เป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหานี้
(ใช่ / **ไม่ใช่**)

สรุปบทเรียน



สรุปบทเรียน

จากกิจกรรมวันนี้สรุปได้ว่า

ทางเลือกที่หลากหลายช่วยให้สามารถ
แก้ปัญหาตามเงื่อนไข และสถานการณ์ของ
ปัญหาได้อย่างเหมาะสมที่สุด



บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยที่ 7 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ(1)



สิ่งที่ต้องเตรียมครั้งต่อไป

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์
2. ใบความรู้ เรื่องรู้จักกับ PowerPoint
3. ใบงาน 01 เรื่องรู้จักกับ PowerPoint

สามารถดาวน์โหลดได้ที่
www.dltv.ac.th

