

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว11101

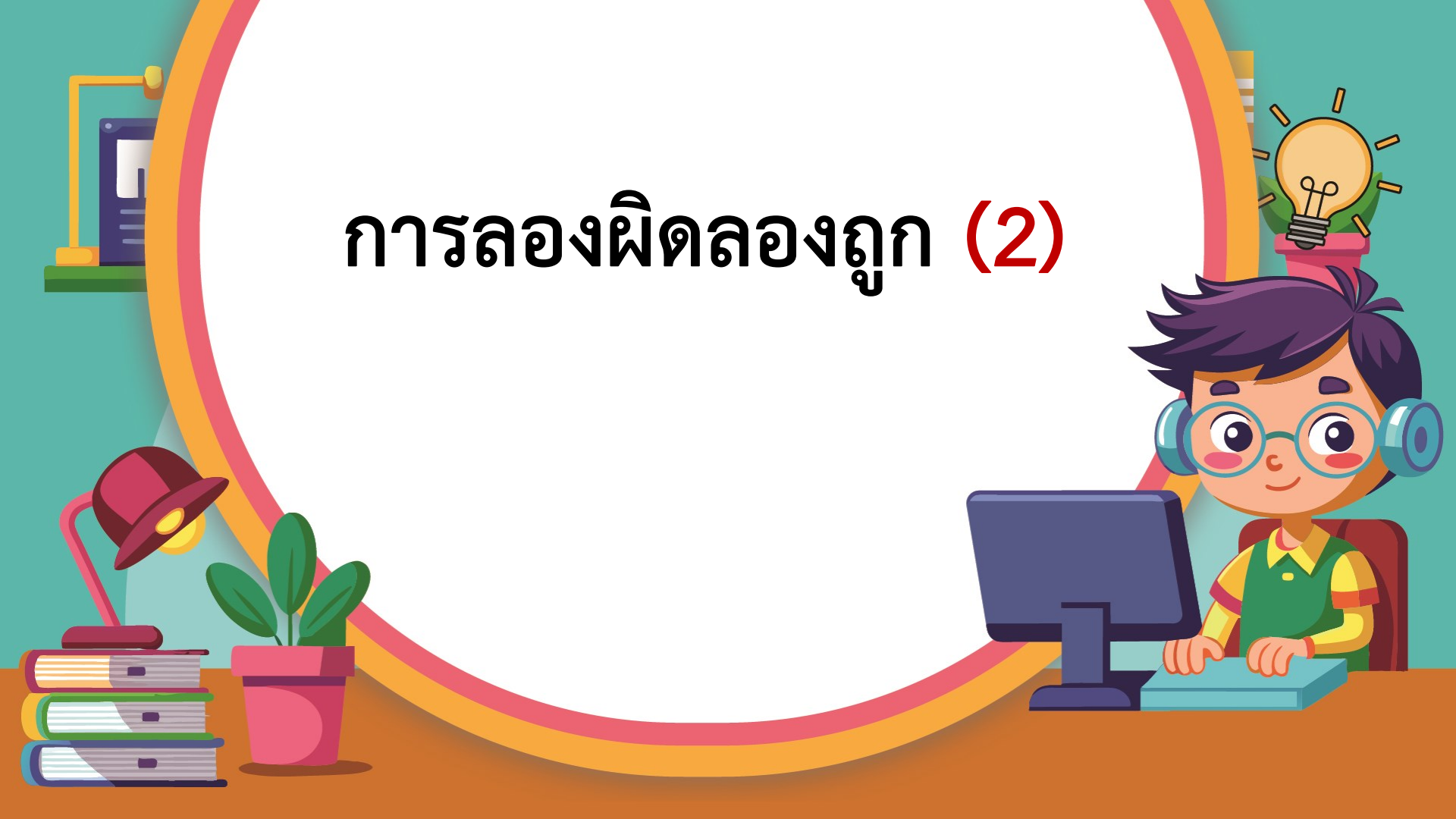
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การลองผิดลองถูก (2)

ครูผู้สอน ครูสีปกร ศรีพรหมทอง



การลองผิดลองถูก (2)





นักเรียนเคยประกอบหุ่นยนต์แล้วไม่สำเร็จหรือไม่
ถ้าเคยนักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร



แนวคำตอบ



เคย/ เริ่มประกอบใหม่ตั้งแต่ต้น หรือเริ่มแก้ไขจากส่วนที่ผิด



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 3 การแก้ปัญหา

1. ระบุปัญหาจากสถานการณ์ใกล้ตัว
หรือสถานการณ์ที่กำหนดได้
2. แก้ปัญหาโดยใช้การลองผิดลองถูก





สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ระบุปัญหาจากสถานการณ์ใกล้ตัวหรือสถานการณ์
ที่กำหนด แก้ปัญหาโดยใช้การลองผิดลองถูก
และพูดสรุปการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ของตนเอง





กิจกรรม

เกมต่อจิ๊กซอว์



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน
เล่นเกมต่อจิ๊กซอว์พร้อมบอกวิธีการต่อ
ให้สำเร็จ

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน
จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อจิ๊กซอว์
และให้บอกวิธีการต่ออย่างไร ให้สำเร็จ



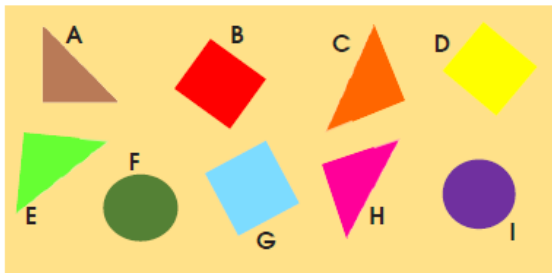
ไปทำกิจกรรมกันเลย..



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

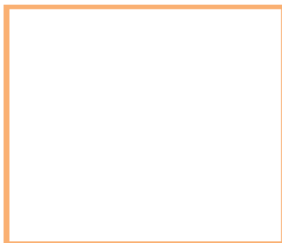
ใบงาน ๐๒ : ประกอบรถยนต์

เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสีตามที่ได้วางตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ

วาดภาพรถยนต์



ใบงานที่ 2

เรื่อง ประกอบรถยนต์



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



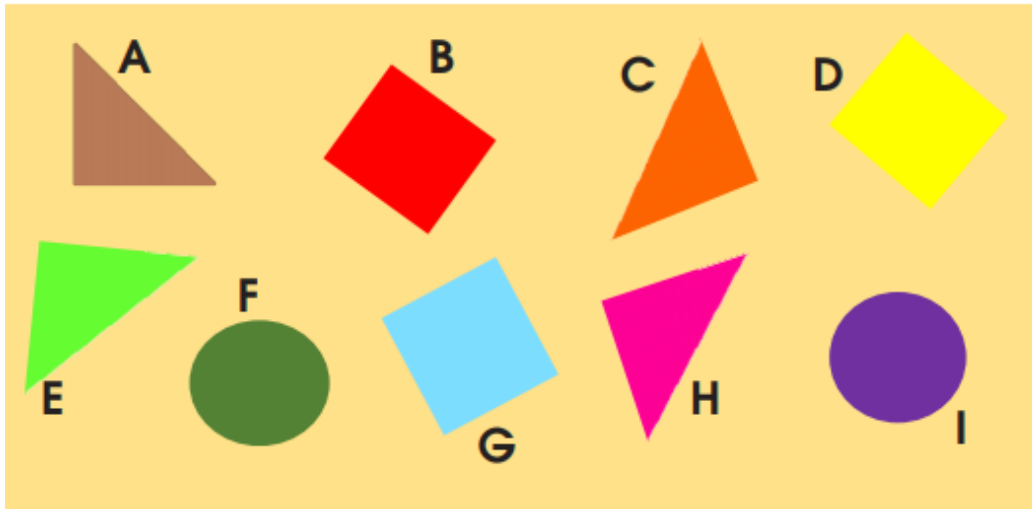
นักเรียนศึกษารูปเรขาคณิตในใบงาน 2
เรื่อง ประกอบรถยนต์ และทำใบงาน

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนศึกษารูปเรขาคณิตใน
ใบงาน 2 เรื่อง ประกอบรถยนต์
ให้นักเรียนทำใบงาน และครูแนะนำ
เพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

รูปเรขาคณิต



สามเหลี่ยม



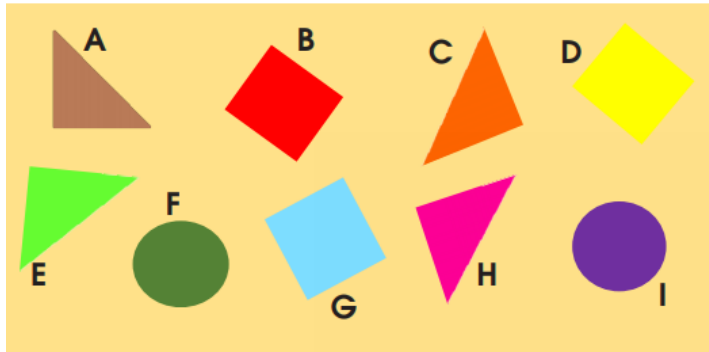
สี่เหลี่ยม



วงกลม

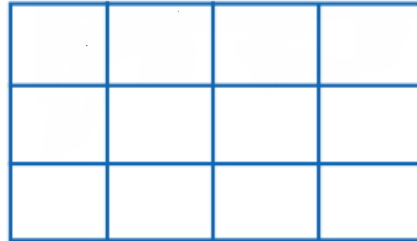


เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์
โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสี
ตามที่ได้วางตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



วาดภาพรถยนต์

เติมตัวอักษร
ภาษาอังกฤษ

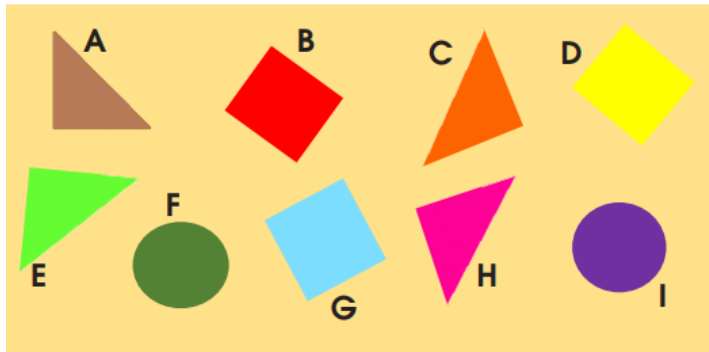




ไปลงมือทำกันเลย..



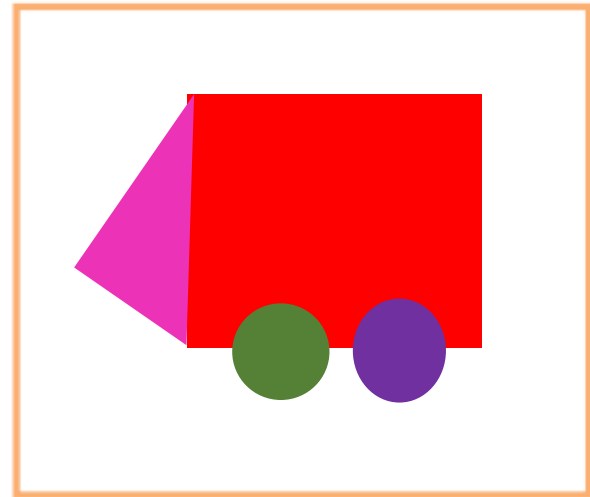
เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์ โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสี ตามที่ได้วางตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



เติมตัวอักษร
ภาษาอังกฤษ

H	B	F	I

วาดภาพรถยนต์





ใบงานที่ 3 แบบฝึกหัด เรื่อง การลองผิดลองถูก



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

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

ใบงาน ๐๓ : แบบฝึกหัด เรื่องการลองผิดลองถูก

๑. นำภาพ A-I มาประกอบกันให้เหมือนกับต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง

← ภาพต้นฉบับ

A	B	C
D	E	F
G	H	I

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ฉบับที่ ๑ ปีงบประมาณ ๒๕๖๒

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

๒. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ว่างเล็กน้อย

A

B

C

D

E

F

G

H

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ฉบับที่ ๑ ปีงบประมาณ ๒๕๖๒



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง การลองผิดลองถูกจากใบงาน 3 เพื่อทดสอบความเข้าใจ

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนทำใบงาน 3 แบบฝึกหัด เรื่อง การลองผิดลองถูก ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

1. นำภาพ A-I มาประกอบกันให้เหมือนภาพต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง



2. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ตัวเงือกน้อย



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



ไปลงมือทำกันเลย..

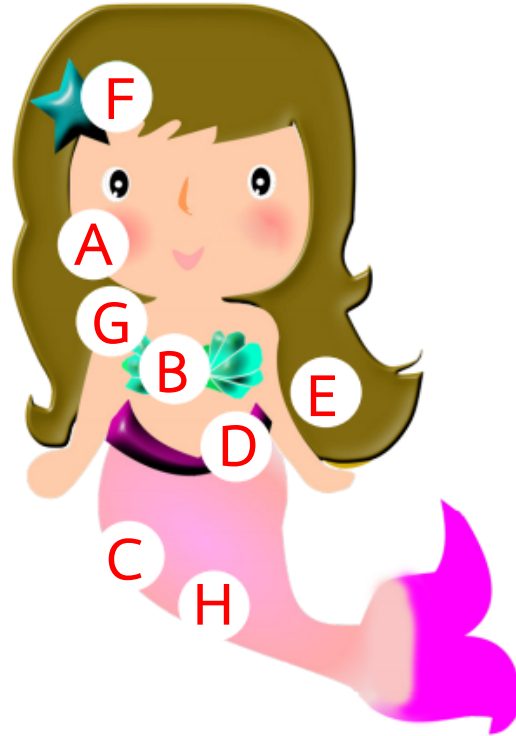


1. นำภาพ A-I มาประกอบกันให้เหมือนภาพต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง



E	B	A
H	C	F
G	D	I

2. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ตัวเงือกน้อย





สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนร่วมกันสรุปจากการตอบคำถาม
และทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-5

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันสรุป
จากคำถาม และครูสรุปผลอีกครั้ง



กิจกรรมในชีวิตประจำวันมีอะไรที่นักเรียน
สามารถแก้ปัญหาโดยวิธีลองผิดลองถูกได้บ้าง



แนวคำตอบ



การปลูกต้นไม้, การเล่นเกม, การทำอาหาร



ในการลองผิดลองถูก นักเรียนมีเรื่อง
อะไรบ้างที่ต้องระมัดระวัง



แนวคำตอบ



เช่น การใช้ของมีคม, การใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า,
การซื้อสินค้า

จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

การแก้ปัญหาหรือการทำงานบางอย่างอาจใช้เทคนิค
การลองผิดลองถูก ซึ่งเป็นการทดลองหาคำตอบ
และหากวิธีการที่เลือกไว้ไม่สามารถแก้ได้ ให้ทดลอง
หาคำตอบด้วยวิธีการอื่นจนกว่าจะสำเร็จ
แต่ปัญหาหรืองานบางอย่างไม่สามารถใช้วิธีการนี้ได้

แบบประเมินตนเอง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การลงมือลงถูก (1)

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รหัสวิชา 11101 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
สิ่งที่ฉันได้ทำ

☆☆☆ ฉันทำได้ดี ☆☆☆ ฉันทำได้บ้าง ☆ ฉันยังทำไม่ได้

ระบายสีลงใน ☆ ตามระดับที่ทำได้ และ ✓ ลงใน □ สิ่งที่ยังคงใจจะทำให้ดีขึ้น

สิ่งที่ฉันได้ทำ	ระดับที่ฉันทำได้	สิ่งที่ฉันคงใจจะทำให้ดีขึ้น
1. บอกปัญหาของสถานการณ์ที่กำหนดได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
2. กำหนดวิธีการเดินทางหลายเส้นทาง	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
3. อธิบายวิธีการหาเส้นทางปลอดภัย	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
4. บอกสิ่งที่ใช้พิจารณาในการเลือกรูป เรขาคณิตมาประกอบเป็นภาพรถยนต์	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
5. สามารถพูดสรุปการแก้ปัญหา	☆☆☆	<input type="checkbox"/>

หมายเหตุ :

แผนที่ 7 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 1-5

แผนที่ 8 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-6



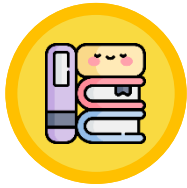
แบบประเมินตนเอง

ข้อ 4-5



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)





บทเรียนครั้งต่อไป

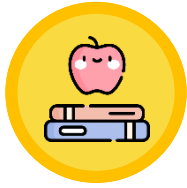
เรื่อง

จัดเรียงบัตรคำสั่ง (1)



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 1 เรื่อง หนอนน้อยหาอาหาร
2. ใบงาน 2 เรื่อง ผีงน้อยหาน้ำหวาน



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

