

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

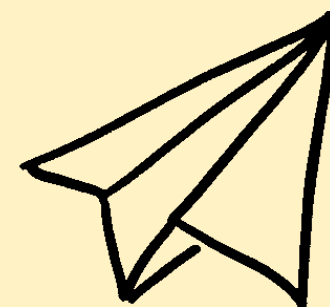
รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



โปรเจกต์ ตามความสนใจ



จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายวิธีการวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอน
การทำงานนำเสนอแนวทางการปรับปรุงเพื่อนำไป
แก้ปัญหาจากนั้นวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอน
การทำงานเพื่อนำไปแก้ปัญหา

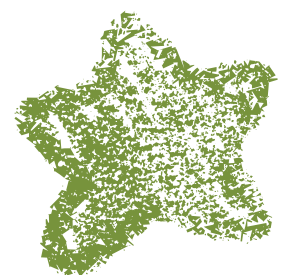




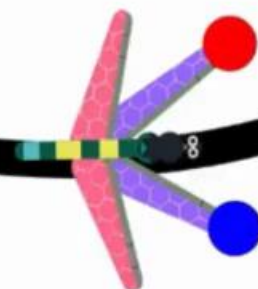
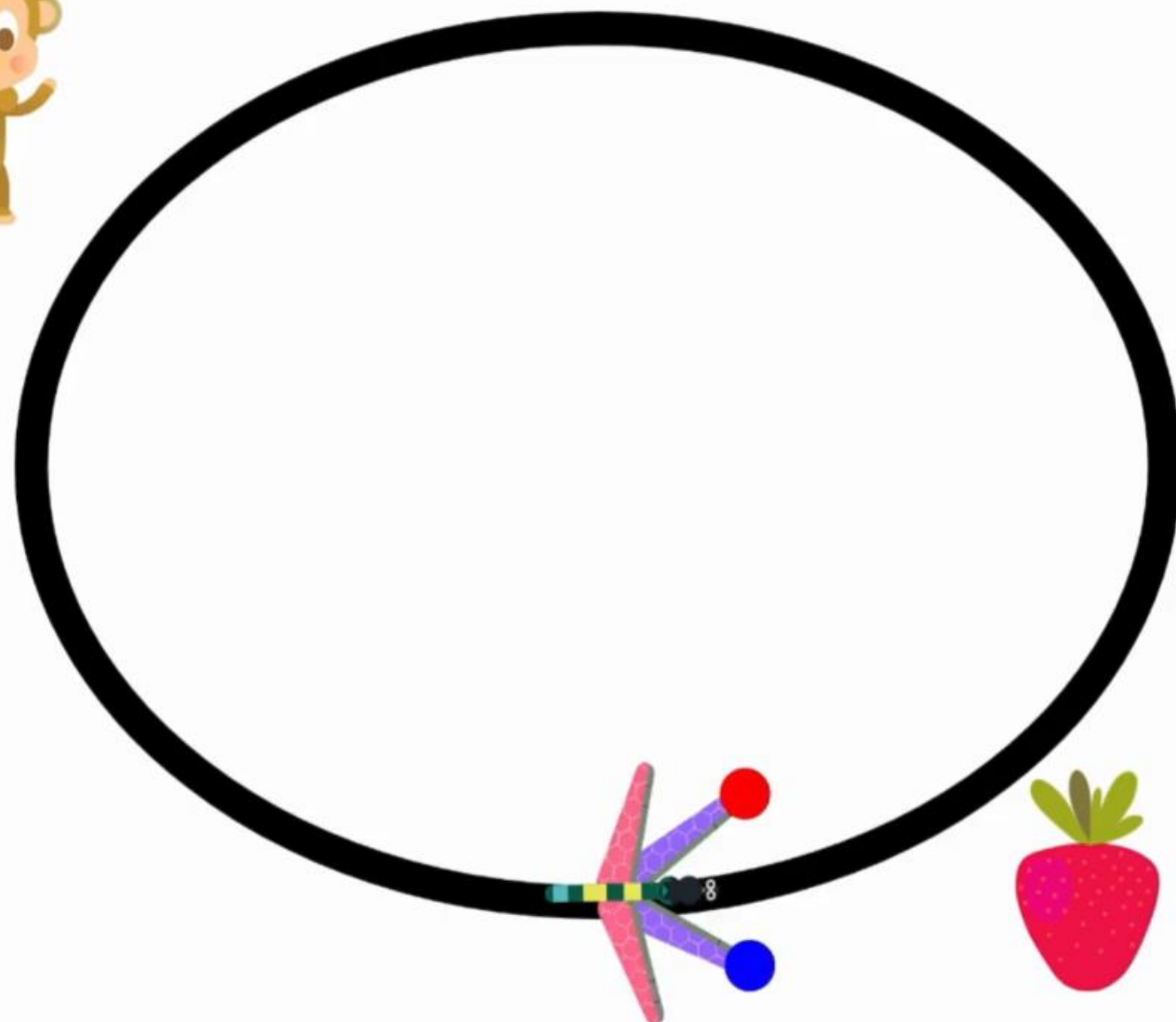
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

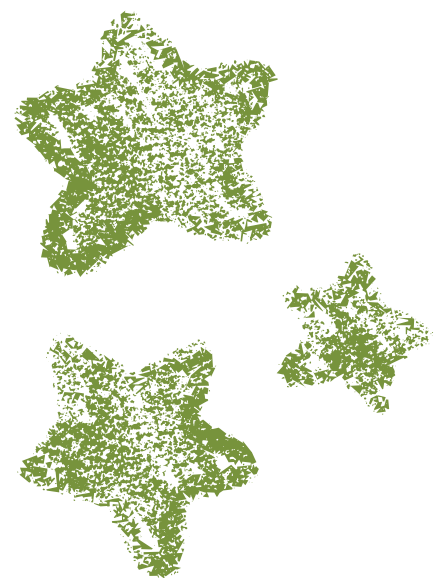
วิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนการทำงาน
นำเสนอวิธีในการแก้ปัญหา และแนวทาง
ในการปรับปรุงเพื่อสร้างงานหรือนำไป
แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน



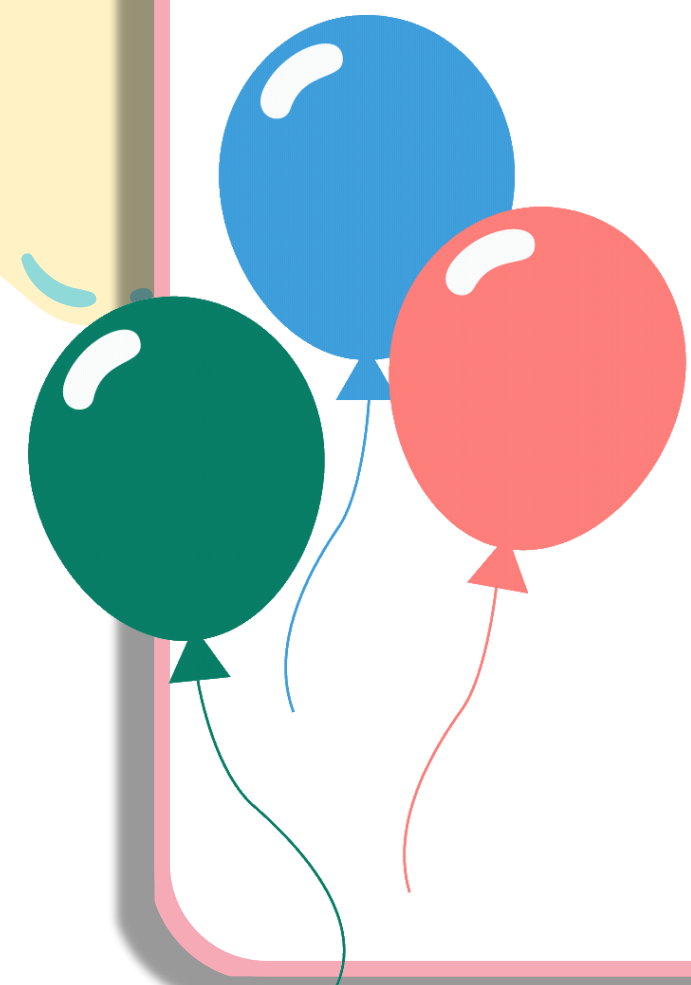
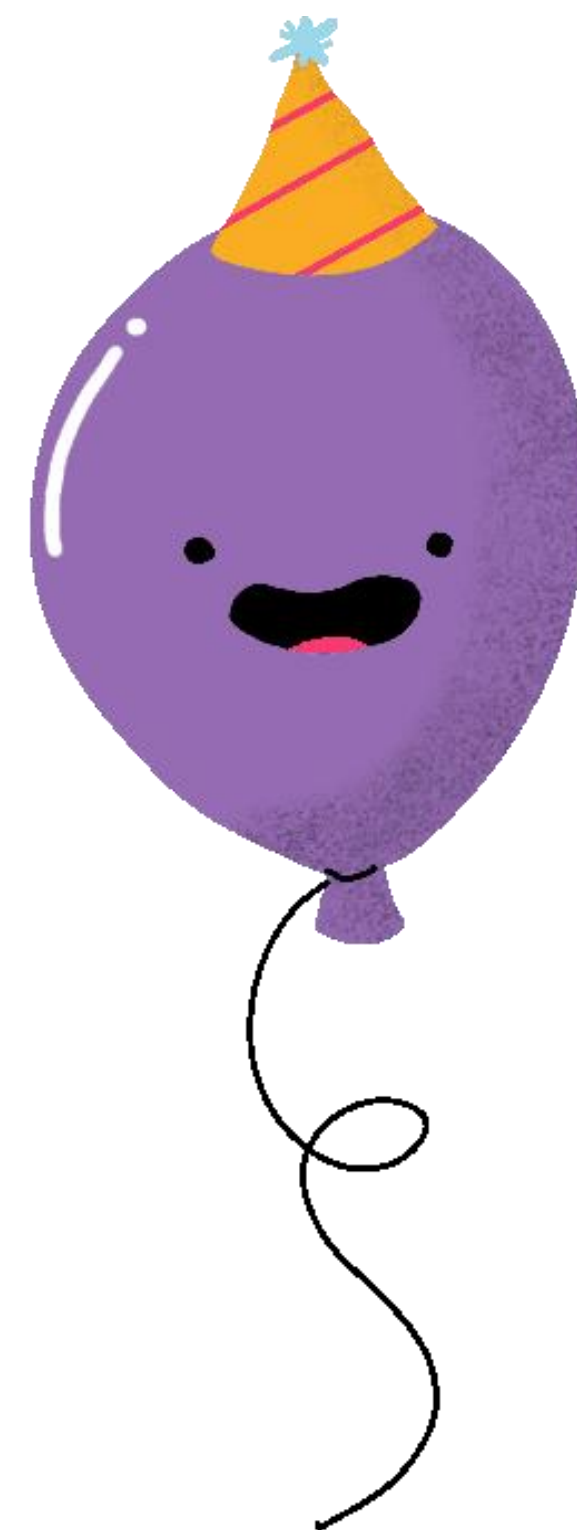


โปรแกรมเดินตามเส้นหจิบผลไม้



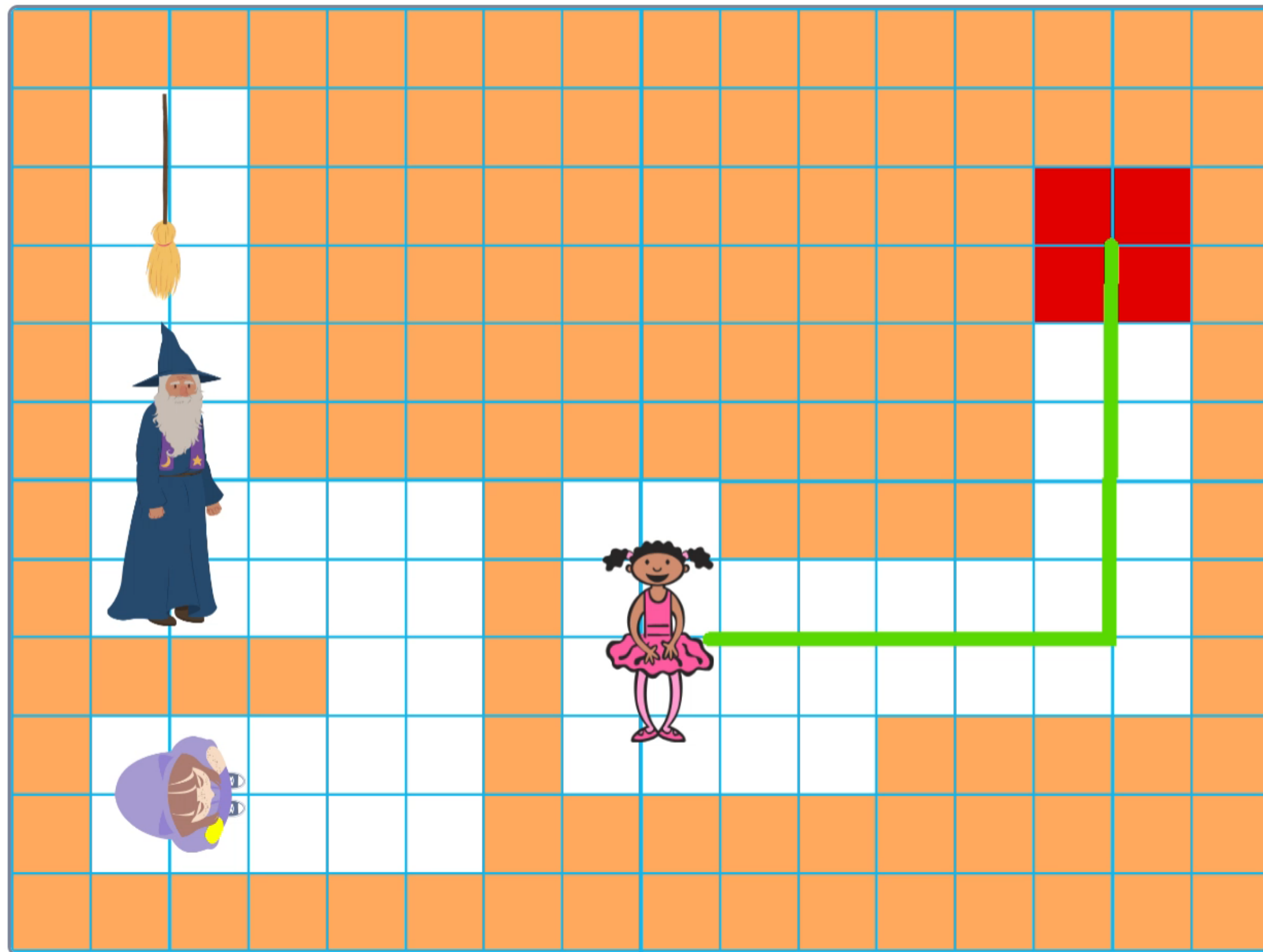


โปรแกรม ชนลูกโป่งแสดงความ



ပြဿနာ

Help dancer



ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์
2. วัตถุประสงค์ในการทำโปรเจกต์
3. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รายละเอียดงาน



ใบงาน 16

เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนศึกษาใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ จากนั้นศึกษาใบงาน 17 เรื่อง แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงแก้ไข

บทบาทนักเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบงาน 16 และใบงาน 17 จากนั้นอภิปราย ร่วมกันเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น เพื่อให้ ข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงแก้ไข



ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์
2. วัตถุประสงค์ในการทำโปรเจกต์
3. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รายละเอียดงาน



ใบงาน 16

เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ





ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่ง
แบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์

2. วัตถุประสงค์ในการทำโปรเจกต์

.....

.....

.....





ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

3. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รายละเอียดงาน





นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน



ใบงาน 17 : แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

บันทึกรายละเอียดของแต่ละโปรเจกต์ที่น่าสนใจ พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

กลุ่มที่	ชื่อโปรเจกต์	รายละเอียดโปรเจกต์	จุดเด่น	ข้อเสนอแนะ



ใบงาน 17

เรื่อง แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ ที่ดีขึ้น





ใบงาน 17 เรื่อง แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

บันทึกรายละเอียดของแต่ละโปรเจกต์ที่นำเสนอพร้อมข้อเสนอแนะบันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหะในการปรับปรุงแก้ไข

กลุ่มที่	ชื่อโปรเจกต์	รายละเอียดโปรเจกต์	จุดเด่น	ข้อเสนอแนะ

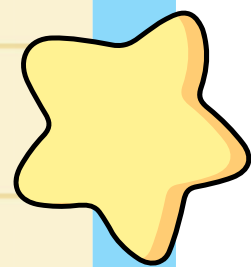




นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน



สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป
เกี่ยวกับการออกแบบโปรเจกต์
และการนำเสนอโปรเจกต์ของ
แต่ละกลุ่ม

บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ
การออกแบบโปรเจกต์ และการ
นำเสนอโปรเจกต์ของแต่ละกลุ่ม



สรุปบทเรียน

การออกแบบโปรเจกต์ ต้องออกแบบโดยมีการเขียน
ขั้นตอนการทำงาน (story board) เพื่อจะได้เห็นลักษณะ
การทำงาน และทิศทางในการเขียนโปรแกรมที่ชัดเจน มีการ
วางแผนลงมือปฏิบัติ และทดสอบ เมื่อเกิดข้อผิดพลาด
สามารถตรวจสอบและแก้ไขได้ทัน ก่อนลงมือเขียนโปรแกรม





บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรม

เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 18 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

