

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด

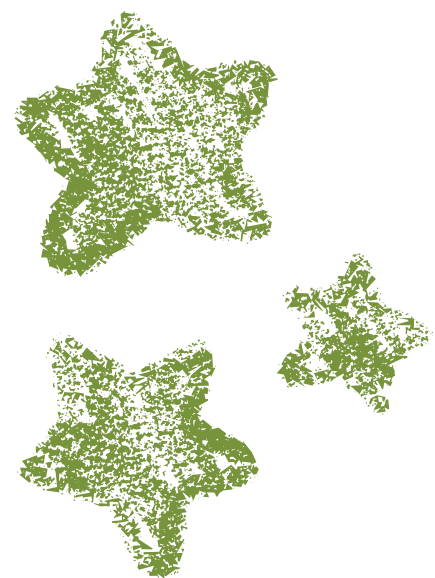


A vibrant, cartoon-style illustration of a student with dark hair and rosy cheeks, wearing a light blue shirt, sitting at a desk. The student is leaning over a stack of books, with a small potted plant on the desk. Surrounding the student are various school supplies: a calculator, a lightbulb, a stack of books, a pencil, a notepad, a paper airplane, a clock, and a stack of papers. The background is a light blue grid pattern. A large, pink, octagonal shape is overlaid on the right side of the image, containing the Thai text 'สร้างสรรค์' (Sang-sa-rit) and 'โปรเจกต์ 1' (Project 1) in a bold, blue, stylized font. The text is written in Thai script.

จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายวิธีการพัฒนาโปรเจกต์ตามที่ได้
วางแผนไว้ตรวจสอบข้อผิดพลาด และแก้ไข
โปรแกรมให้ถูกต้องสมบูรณ์ เพื่อแก้ปัญหา
ในชีวิตประจำวัน





คำถามทบทวน



นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อเสนอแนะจากการ
นำเสนอ มาปรับปรุงโปรเจกต์อย่างไรบ้าง

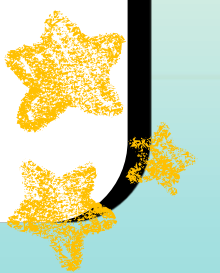


บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนศึกษาใบงาน 18 เรื่อง โครงสร้างโปรเจกต์ 1 จากนั้นแบ่งงานกันเขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้และบันทึกปัญหา ที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหาในใบงาน

บทบาทนักเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบงาน 18 เรื่อง โครงสร้างโปรเจกต์ 1 จากนั้นแบ่งงานกันเขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้และบันทึกปัญหา ที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหาในใบงาน





ใบงาน 18 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1

บันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่พบในการเขียนโปรแกรม	วิธีแก้ไข
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	



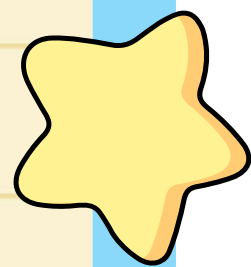


นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน

ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบระหว่าง การเขียนโปรแกรม และวิธีการแก้ไข

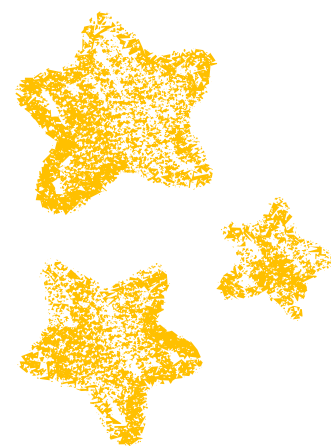


สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป
เกี่ยวกับการออกแบบโปรเจกต์
และการนำเสนอวิธีแก้ไขปัญห
ในใบงาน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ
การออกแบบโปรเจกต์ และการ
นำเสนอวิธีแก้ไขปัญหในใบงาน



สรุปบทเรียน

ในการออกแบบโปรเจกต์ต้องออกแบบตามที่ได้วางแผนไว้ หากพบปัญหา ให้ตรวจสอบหาข้อผิดพลาดที่ละขั้นตอน หาวิธีแก้ไขร่วมกันภายในกลุ่ม โดยนักเรียนสามารถนำ ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และวิธีแก้ปัญหามาปรับใช้กับชิ้นงานของนักเรียนให้ดีขึ้นได้





บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรม

เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

