

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด

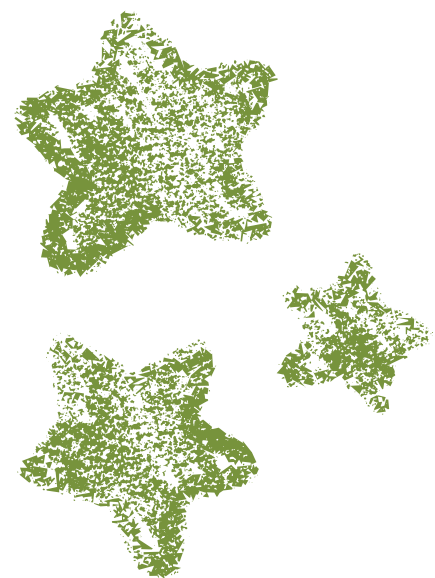


A vibrant, cartoon-style illustration of a young boy with dark hair and rosy cheeks, wearing a light blue shirt. He is sitting at a desk, leaning his head on his hand and looking up thoughtfully. On his desk are several items: a stack of books, a small potted plant, a calculator, a lightbulb, a stack of papers, a green wallet, a stack of books, and a notepad with a pencil. 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-krit) and 'โปรเจกต์ 2' (Project 2) in large, bold, blue letters. The overall theme is education and creativity.

จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายวิธีการพัฒนาโปรเจกต์ตามที่ได้
วางแผนไว้ตรวจสอบข้อผิดพลาด และพัฒนา
โปรเจกต์ แก้ไขโปรแกรมให้ถูกต้องสมบูรณ์





นำเสนอความคืบหน้า



นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอความคืบหน้าของโปรเจกต์
ที่สร้างขึ้นที่แล้วว่าพบปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง พร้อมทั้ง
อธิบายวิธีแก้ไขปัญหานั้น



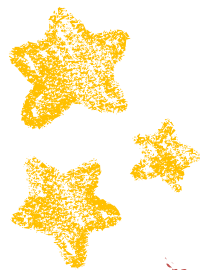


เรื่อง โครงสร้างโครงข่ายโครงข่าย 2



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนศึกษาใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2 จากนั้นแบ่งงานกันพัฒนาโปรแกรมต่อเนื่องจากครั้งที่แล้ว และบันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหาลงในใบงาน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2 จากนั้นแบ่งงานกันพัฒนาโปรแกรมต่อเนื่องจากครั้งที่แล้ว และบันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหาลงในใบงาน





ใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2

บันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหา

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



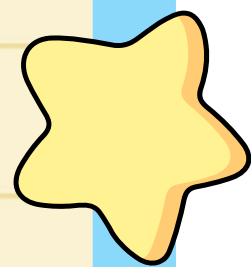


นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน

ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาที่พบระหว่าง การเขียนโปรแกรม และวิธีการแก้ไข

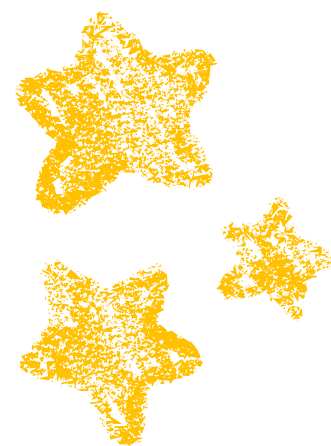


สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป
เกี่ยวกับการสร้างและพัฒนา
โปรเจกต์ และการนำเสนอวิธีแก้ไข
ปัญหาในใบงาน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ
การสร้างและพัฒนาโปรเจกต์ และ
การนำเสนอวิธีแก้ไขปัญหาใน
ใบงาน



สรุปบทเรียน

การพัฒนาโปรเจกต์ต้องมีการวางแผน เพื่อให้
การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถ
ตรวจสอบข้อผิดพลาดได้ง่าย





บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรม

เรื่อง ภูมิที่น่าสนใจ





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 20 เรื่อง ภูมิใจนำเสนอ
4. คำถามหลังทำกิจกรรม
5. แบบประเมินตนเอง

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

