

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

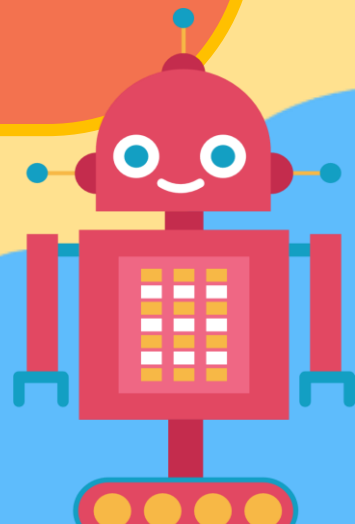
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (3)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง
ครูวนิดา ต่วนศิริ



การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (3)



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม

1. การใช้บัตรคำสั่งเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับเพื่อสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่



ทบทวนทิศทาง

ก้าวไปข้างหน้า 1 ก้าว, ก้าวถอย
หลัง 1 ก้าว, ไปด้านซ้าย 1 ก้าว,
ไปด้านขวา 1 ก้าว



ทบทวนซ้าย ขวา


ให้นักเรียนยกแขนขวา,
ยกแขนซ้าย, ยกสลับไปมา



ทบทวนใบงานที่ 01




เรื่อง เกมคว่ำดาว



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  บ.ศ./ม.ศ.๑-๐๑


ใบงาน ๐๑ : เกมคว่ำดาว


เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์

-  แทนตำแหน่งเริ่มต้น
-  แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปถึง
-  แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดิน


กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน คำสั่ง ๑ ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตา และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำได้

บัตรคำสั่ง

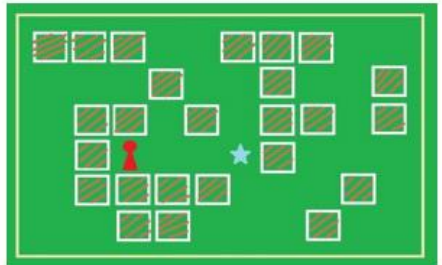
 ขึ้นบน

 ลงล่าง

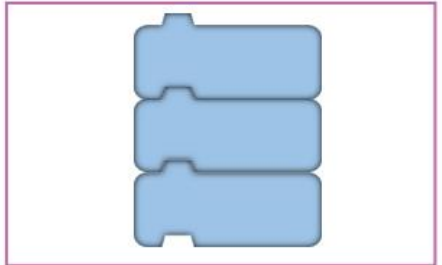
๒๐ จุดรวมคะแนนผู้ ส่งตัวมีนิมิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  บ.ศ./ม.ศ.๑-๐๑

เกมที่ ๑



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



๒๐ จุดรวมคะแนนผู้ ส่งตัวมีนิมิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์

เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้



กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย
โดยบัตรคำสั่ง 1 ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่กำหนด
ในบัตรได้ 1 ช่อง และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำกันได้

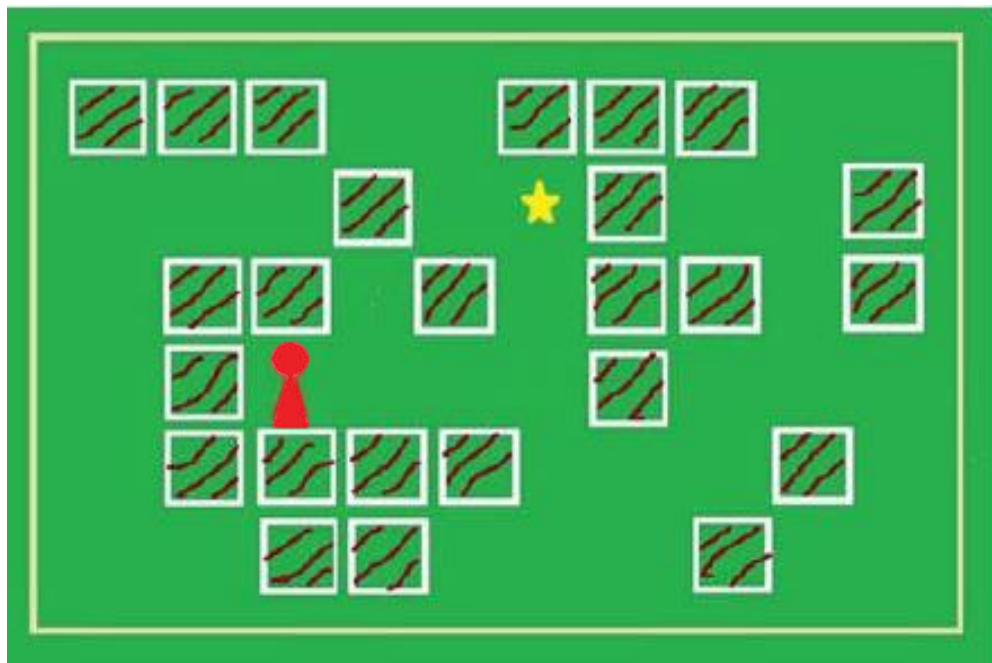
บัตรคำสั่ง





เกมที 3

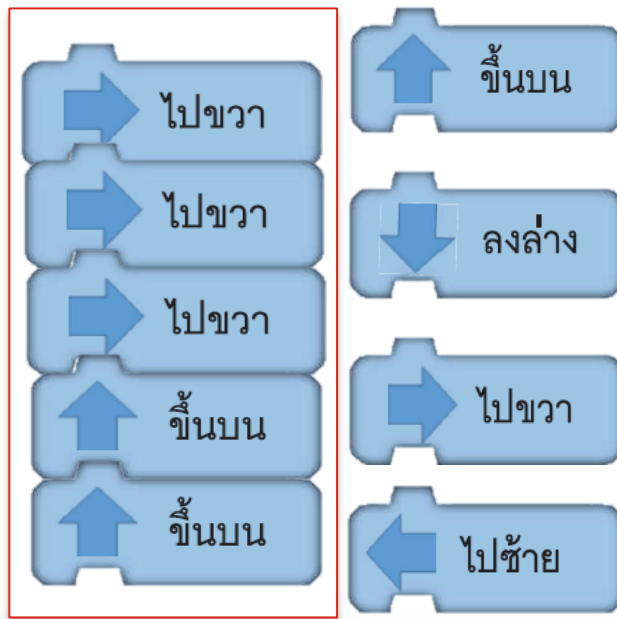
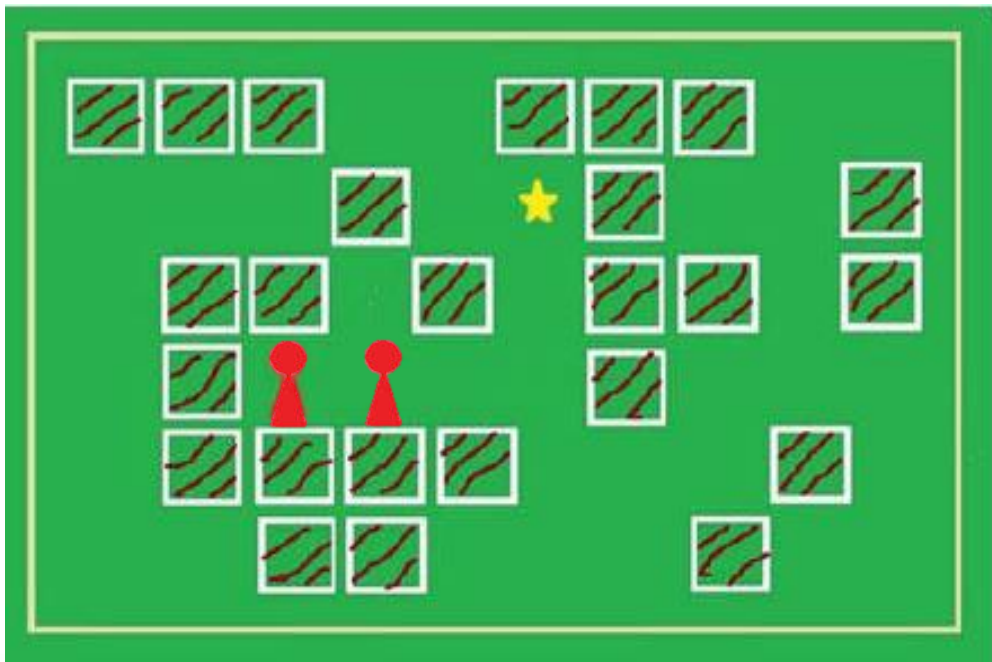
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



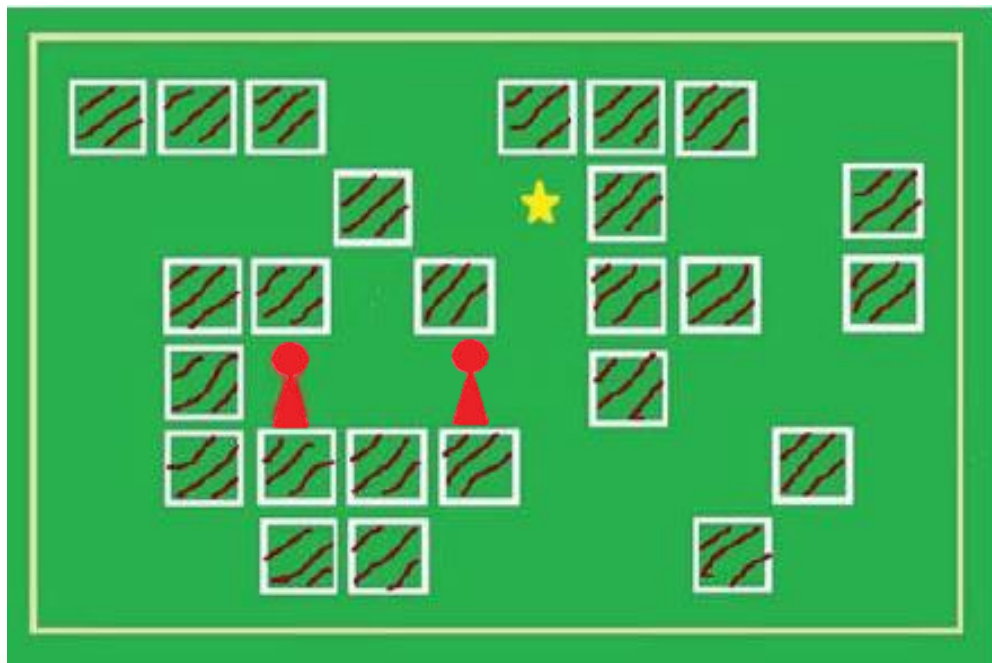
ไปขวา	ขึ้นบน
ไปขวา	ลงล่าง
ไปขวา	ไปขวา
ขึ้นบน	ไปขวา
ขึ้นบน	ไปซ้าย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



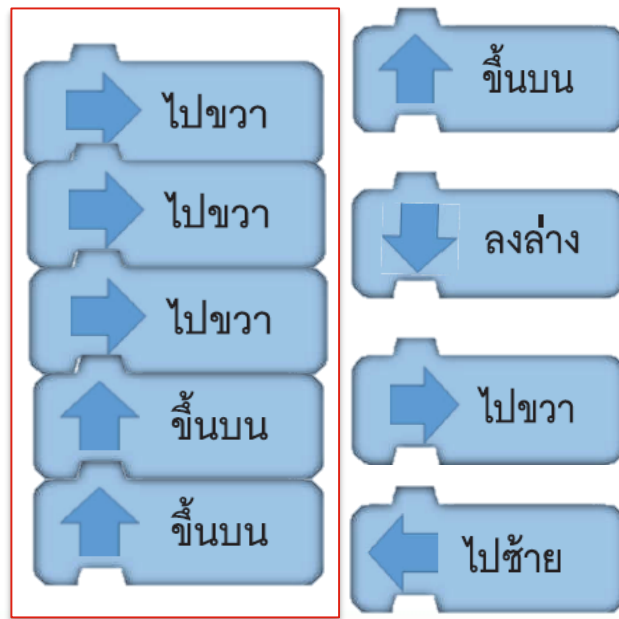
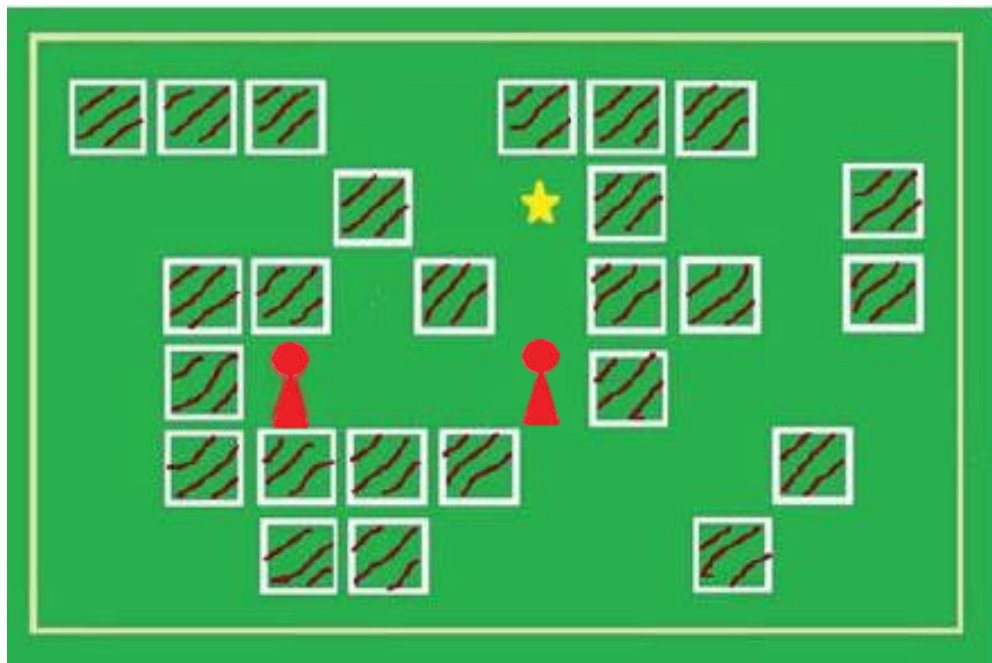
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



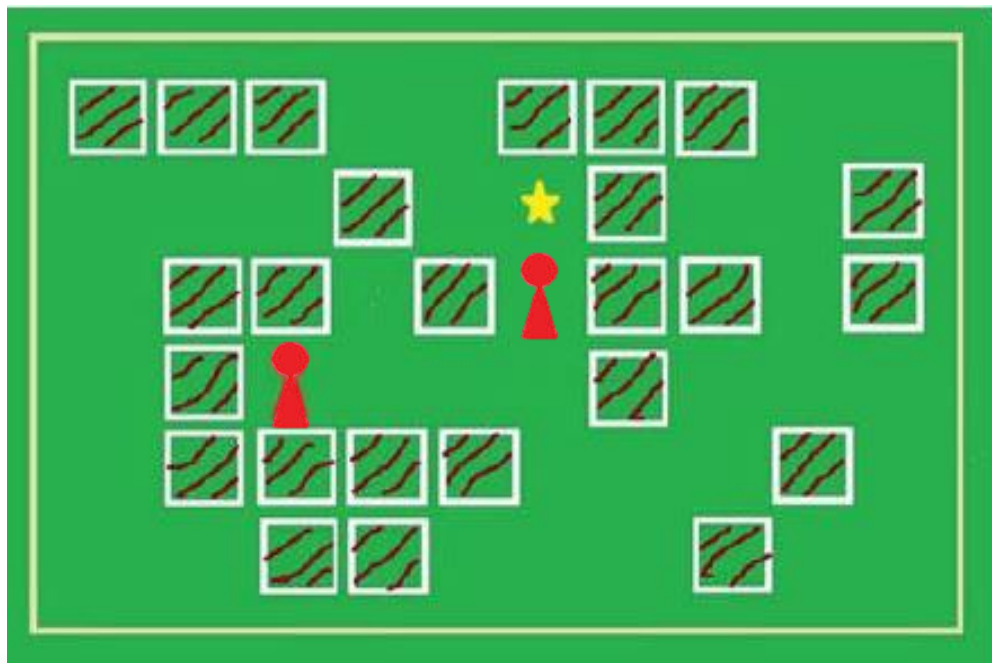
→ ไปขวา	↑ ขึ้นบน
→ ไปขวา	↓ ลงล่าง
→ ไปขวา	→ ไปขวา
↑ ขึ้นบน	→ ไปขวา
↑ ขึ้นบน	← ไปซ้าย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



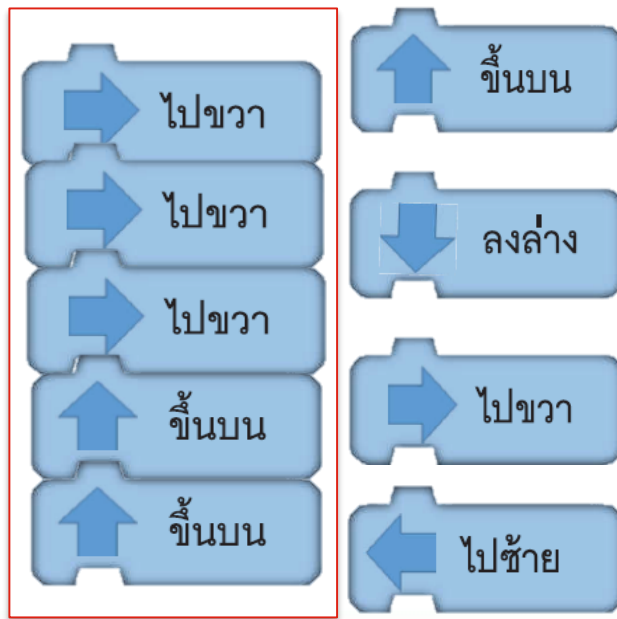
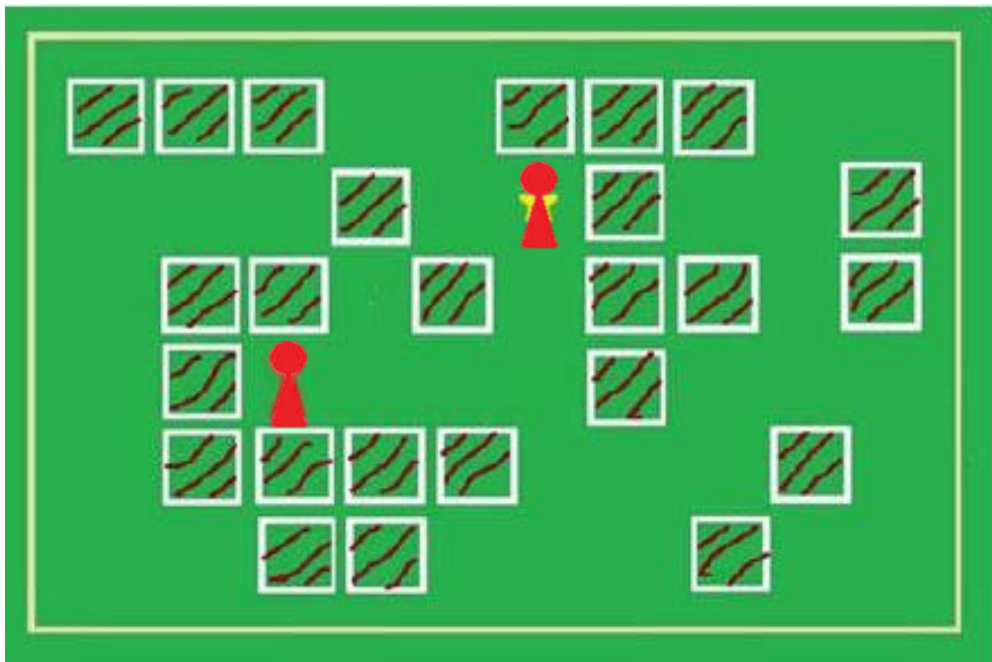
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



→ ไปขวา	↑ ขึ้นบน
→ ไปขวา	↓ ลงล่าง
→ ไปขวา	→ ไปขวา
↑ ขึ้นบน	→ ไปขวา
↑ ขึ้นบน	← ไปซ้าย



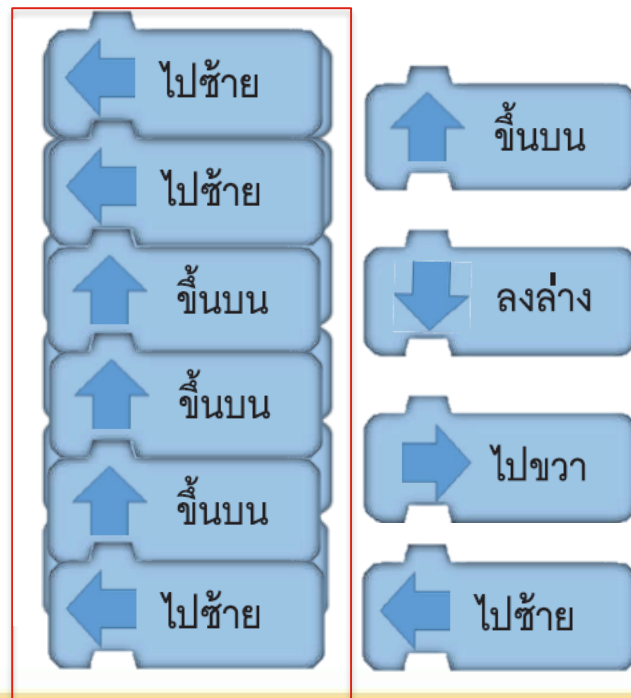
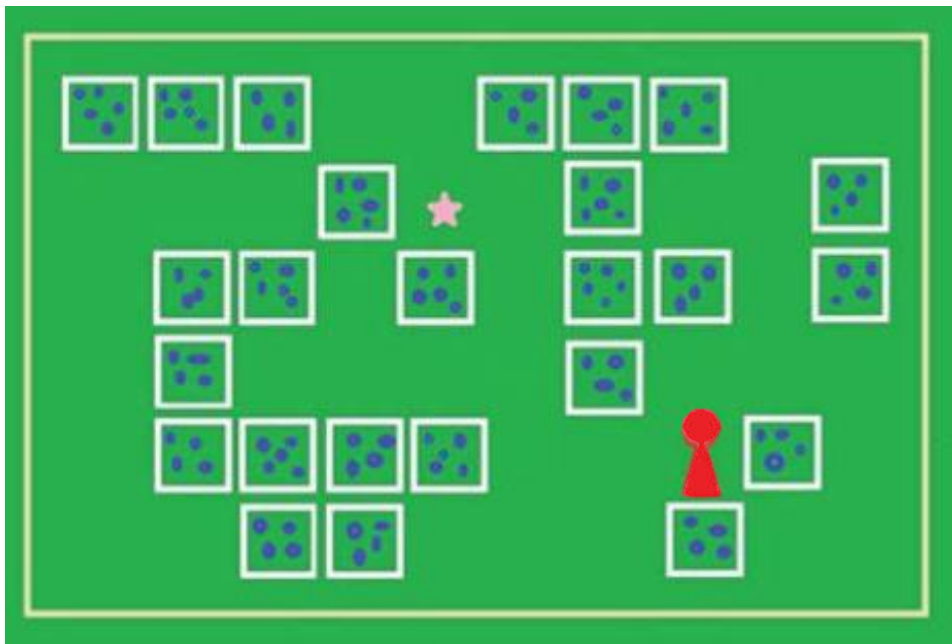
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



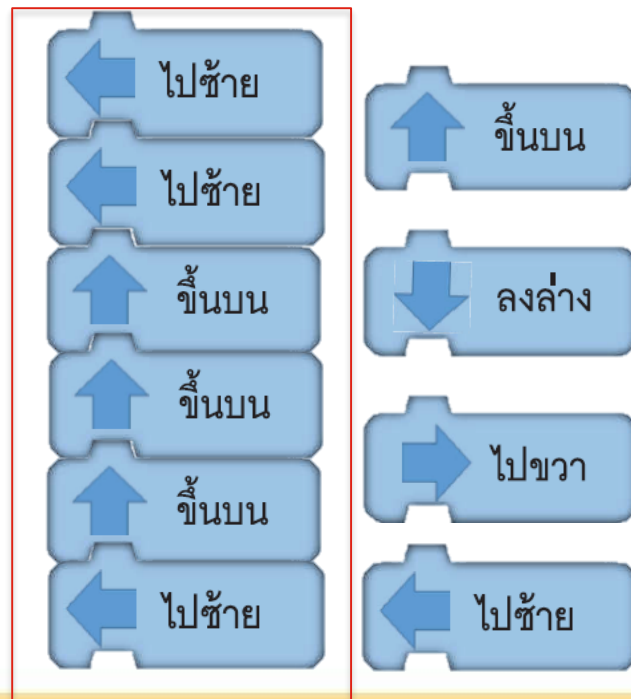
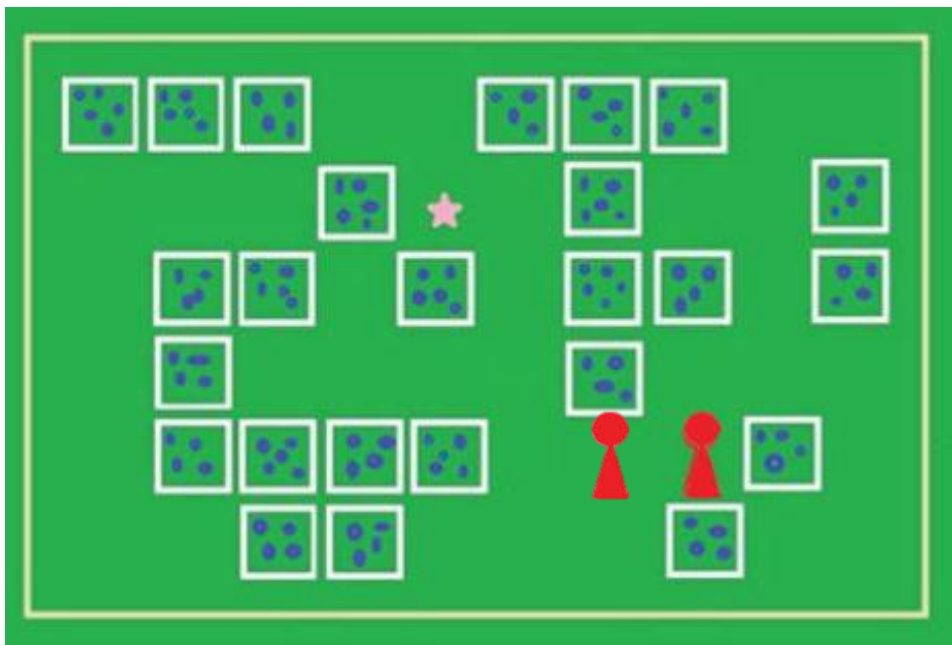


เกมที 4

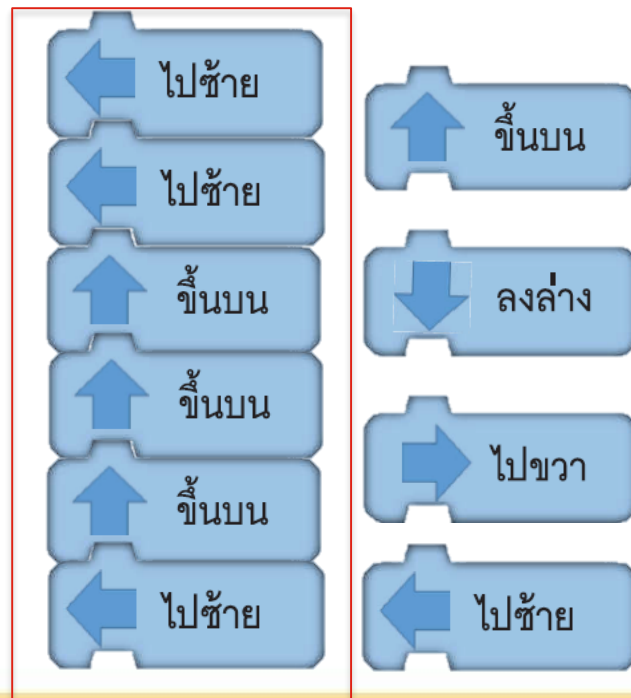
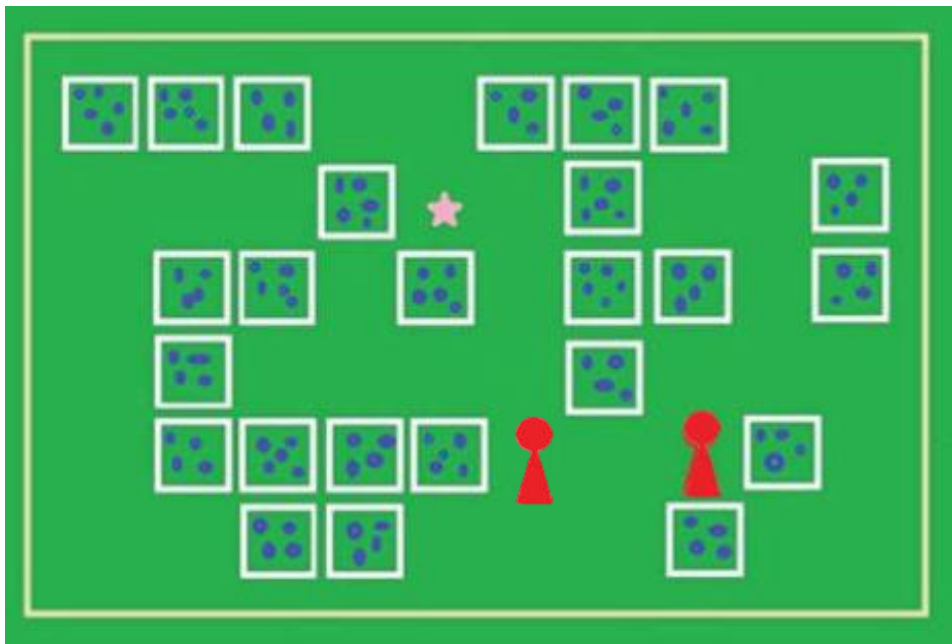
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



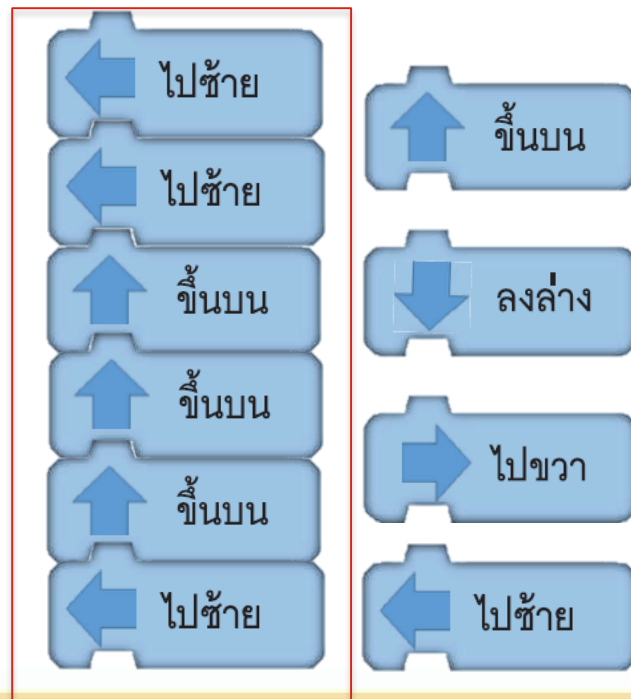
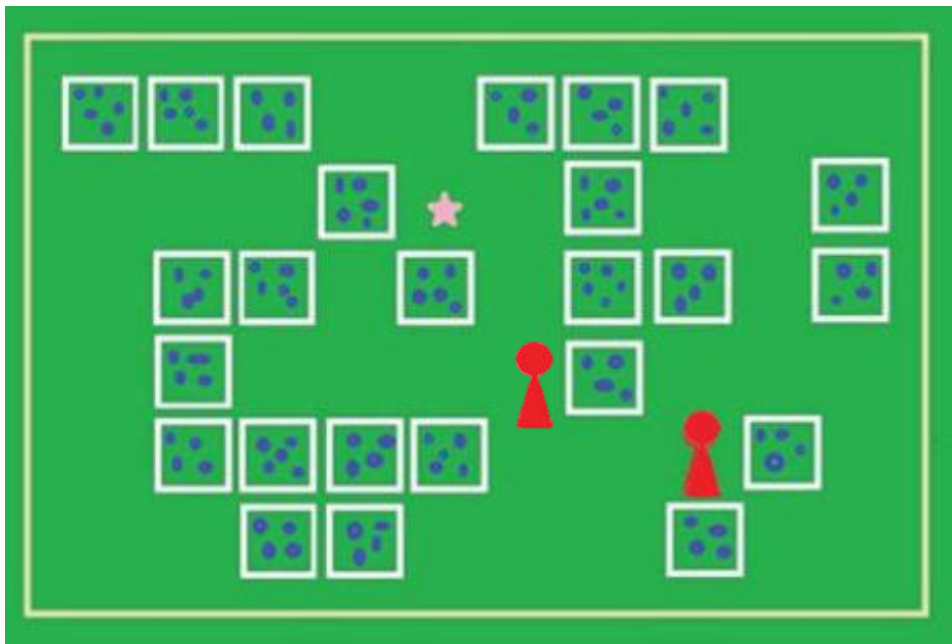
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



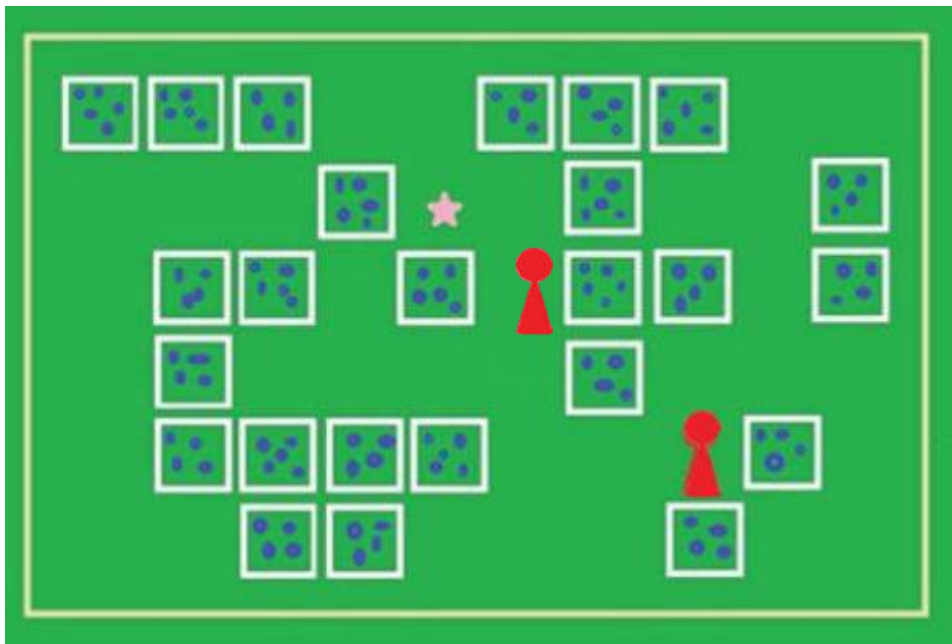
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



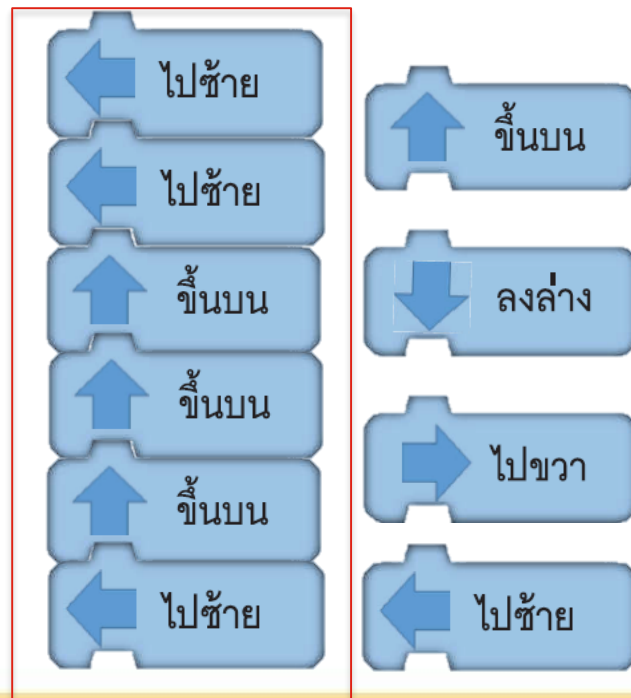
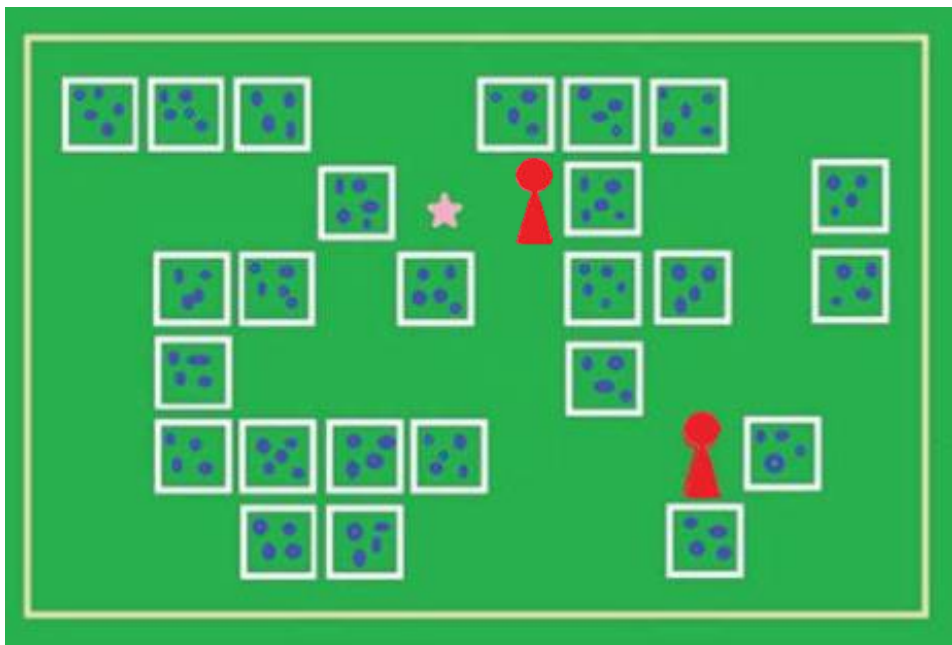
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



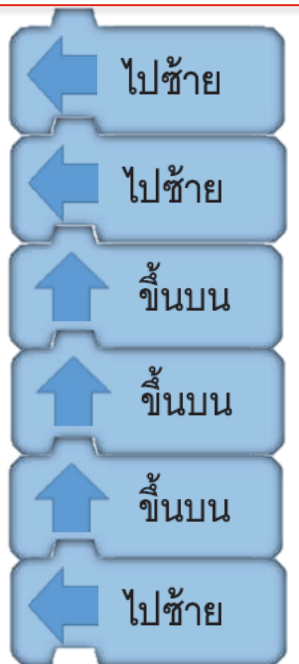
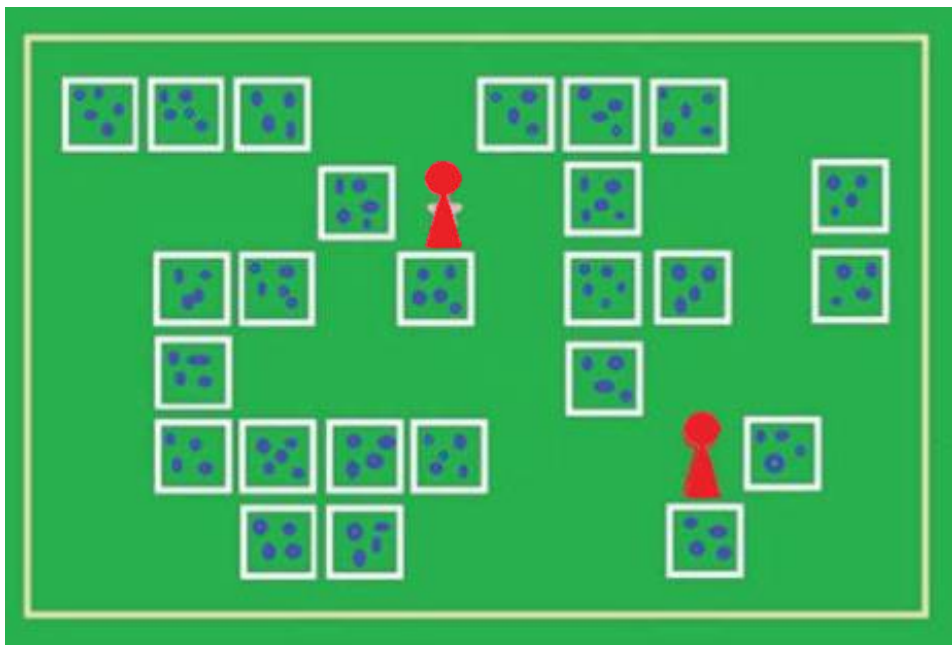
← ไปซ้าย	↑ ขึ้นบน
← ไปซ้าย	↓ ลงล่าง
↑ ขึ้นบน	→ ไปขวา
↑ ขึ้นบน	← ไปซ้าย
↑ ขึ้นบน	
← ไปซ้าย	



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย




ใบงานที่ 01

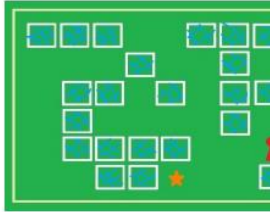
เรื่อง เกมคว่ำดาว

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

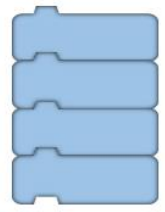


ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  น.ศ./ น.ศ.๑-๐๑


เกมที่ ๕



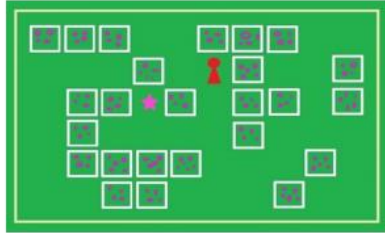
วาดรูปลูกศรหรือความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เขียนเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



จุดประสงค์การเรียนรู้ (๑) นักเรียนสามารถวาดรูปลูกศรหรือความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งได้

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____  น.ศ./ น.ศ.๑-๐๑

เกมที่ ๖



วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เขียนลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

ใช้บัตรคำสั่งจำนวน _____ ใบ

นาม _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ (๑) นักเรียนสามารถวาดรูปลูกศรหรือความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งได้ (๒) นักเรียนสามารถเขียนลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมายได้

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนทำกิจกรรมใน
ใบงาน 01 เรื่อง เกมคว่ำดาว

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 01 และให้นักเรียน
แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน หรือให้
นักเรียนทำทุกคนโดยไม่แบ่งกลุ่มก็ได้

2. อธิบายกติกาการเล่นเกมที่ให้นักเรียน
ฟังพร้อมทั้งอธิบายบัตรคำสั่งว่าหมายถึง
อะไร

3. ครูคอยแนะนำการทำใบงานเพิ่มเติม
ให้กับนักเรียน



เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้



กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย
โดยบัตรคำสั่ง 1 ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่กำหนด
ในบัตรได้ 1 ช่อง และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำกันได้

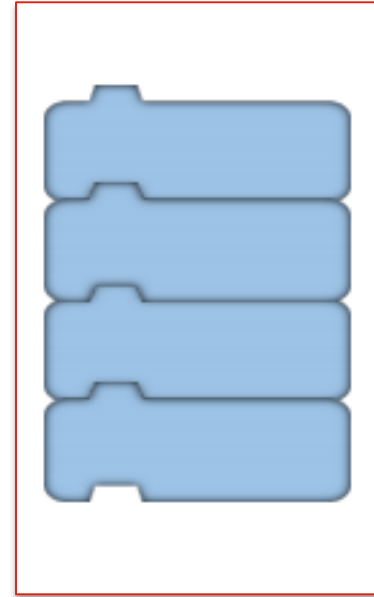
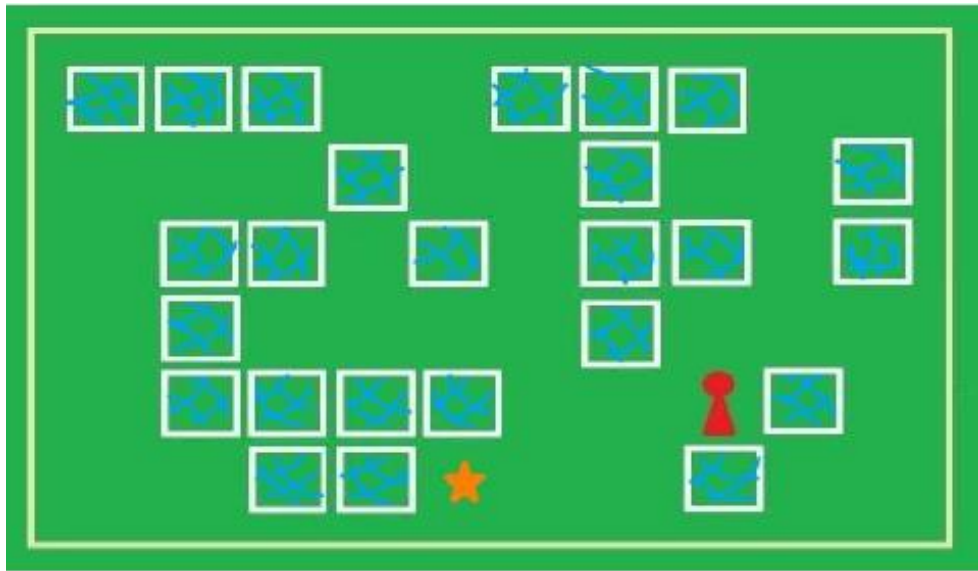
บัตรคำสั่ง



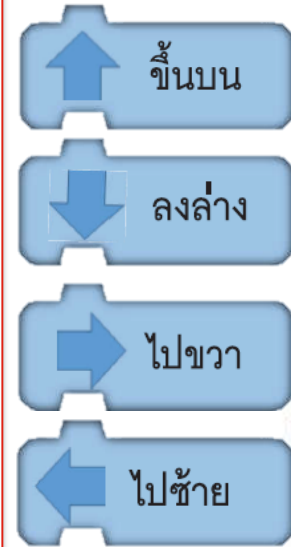


เกมที่ 5

วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



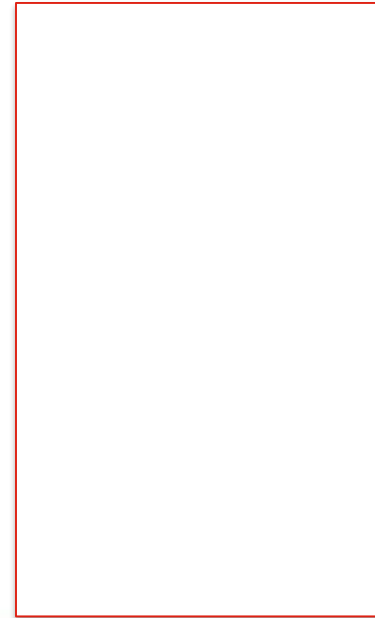
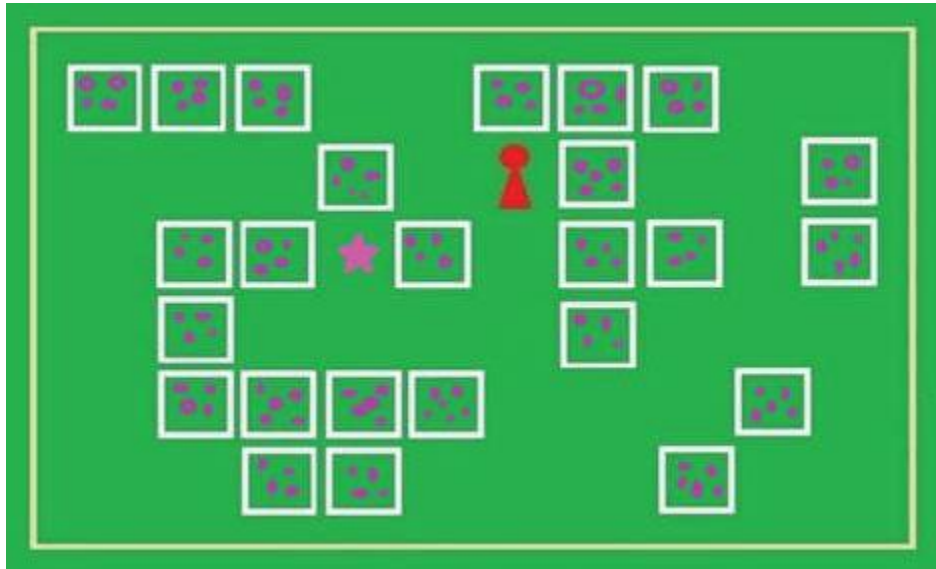
บัตรคำสั่ง





เกมที 6

วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....ใบ



ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...



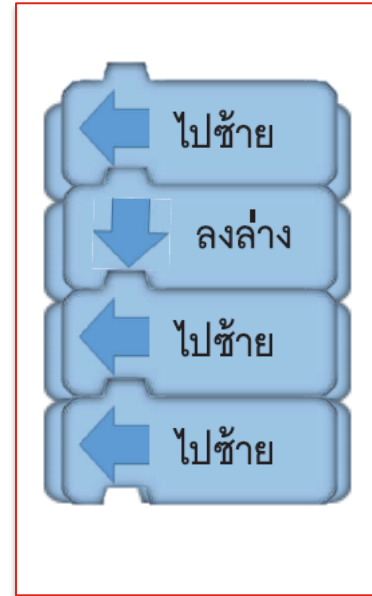
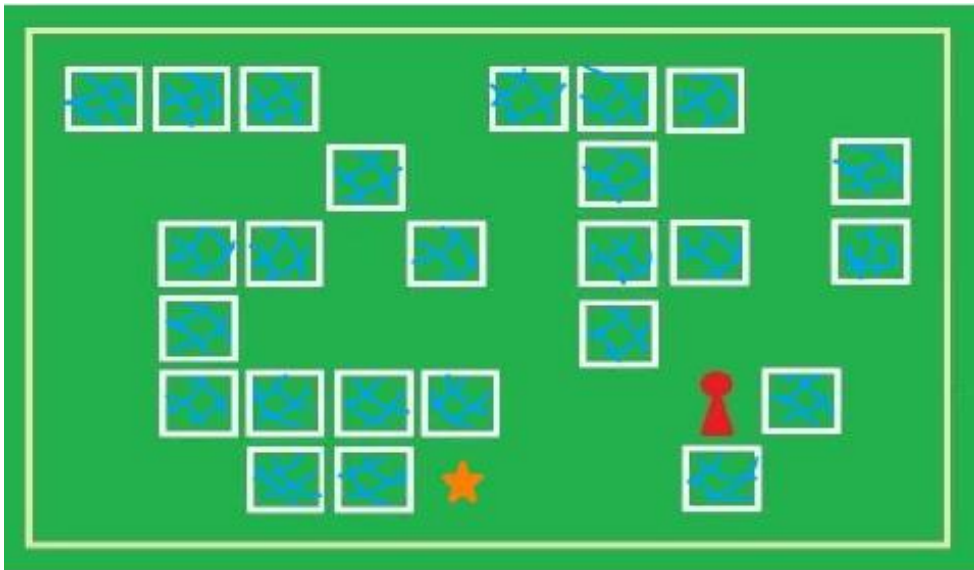


เกมที 5

วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 1

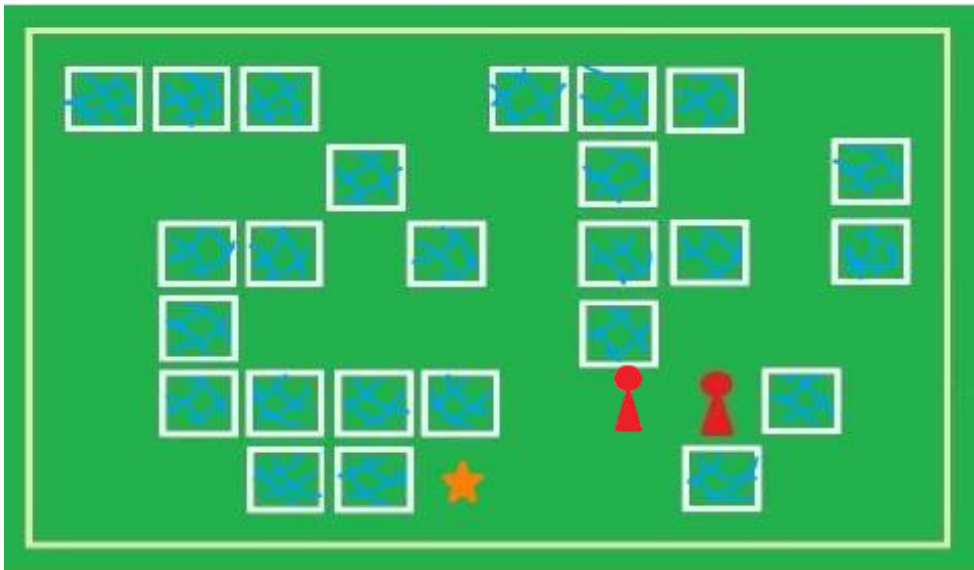
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 1

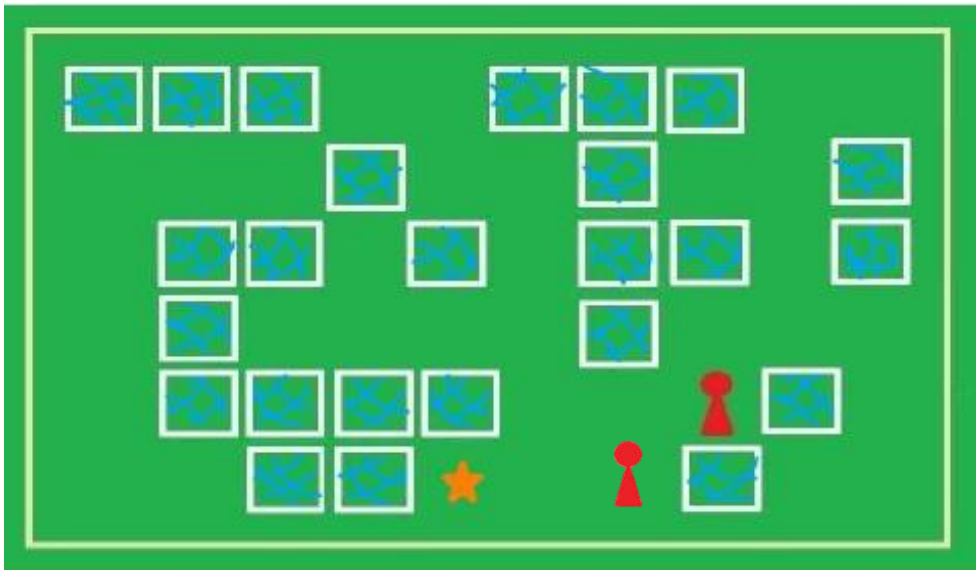
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 1

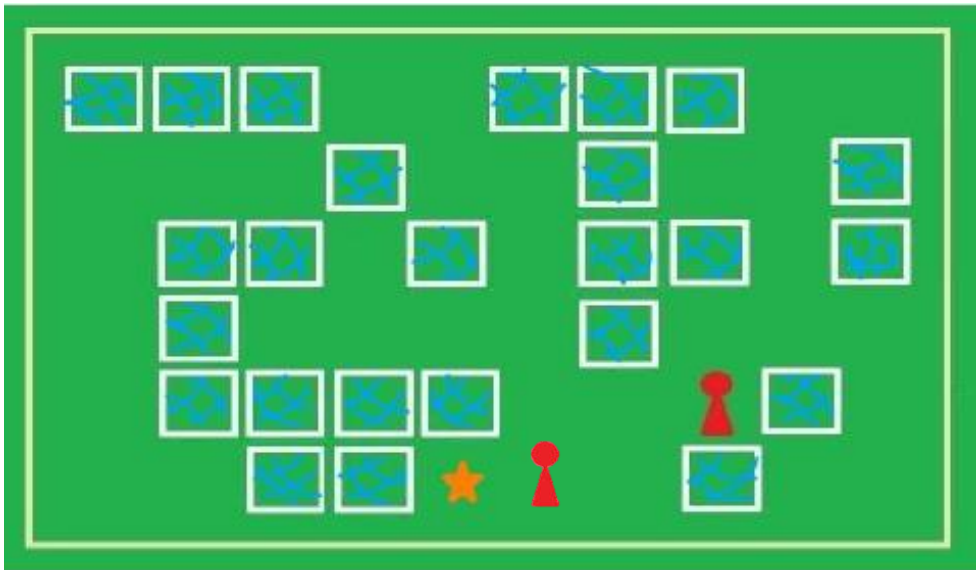
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 1

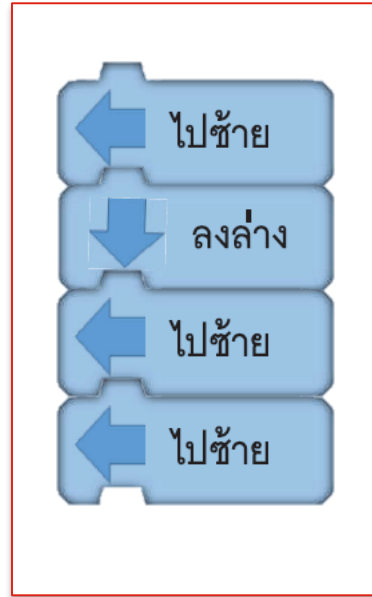
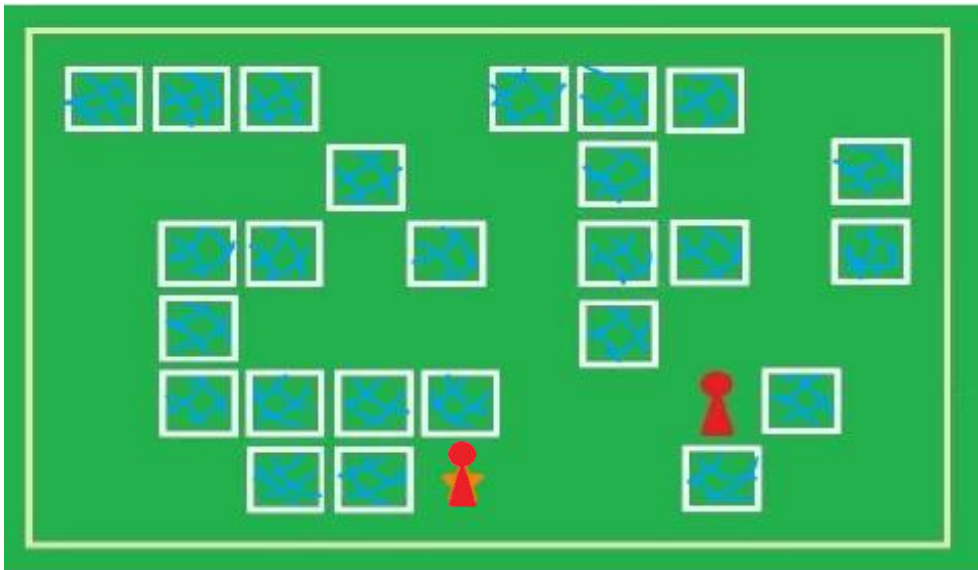
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 1

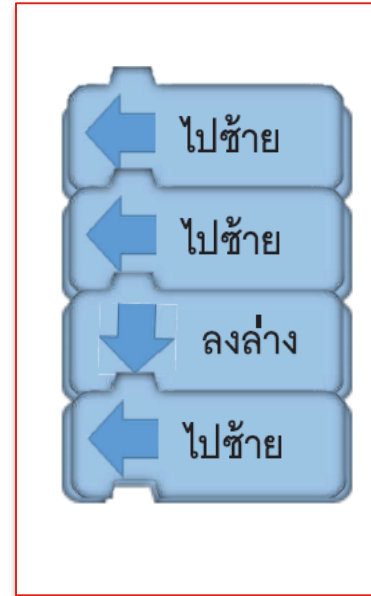
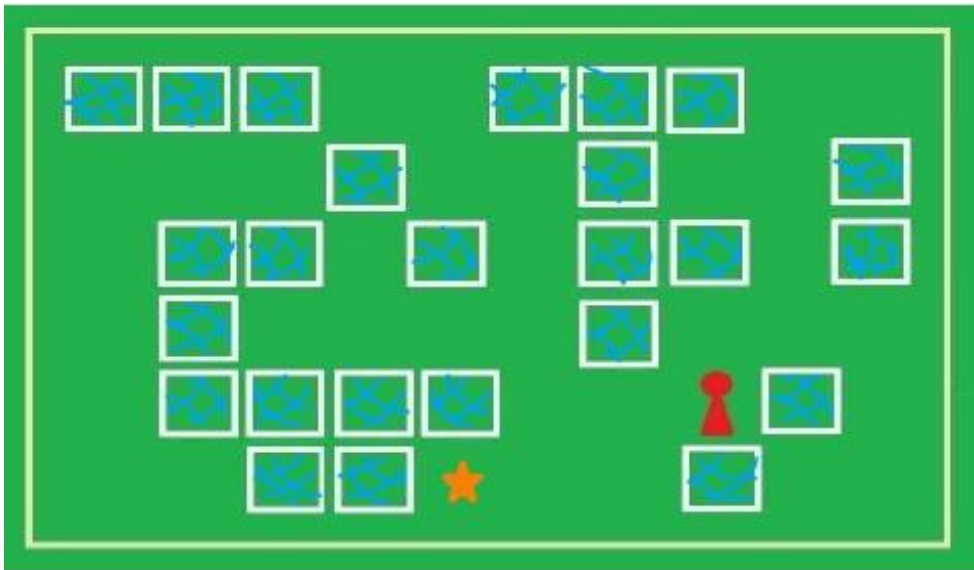
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 2

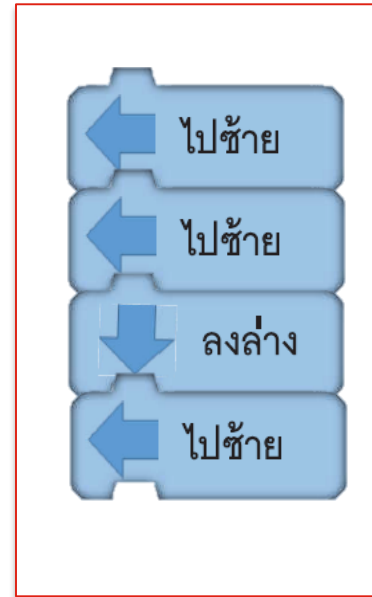
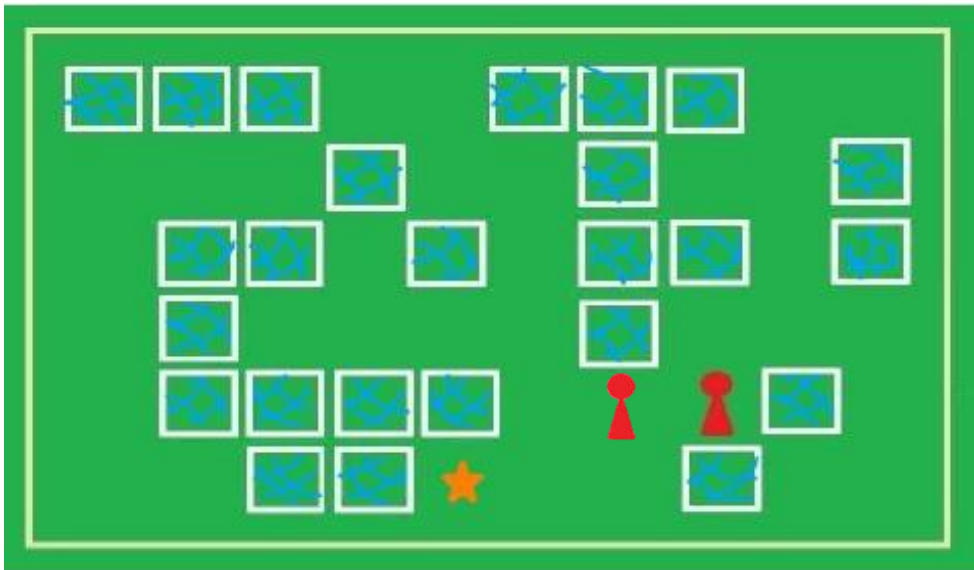
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 2

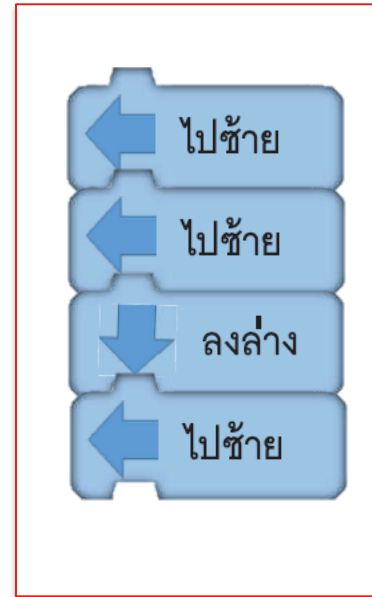
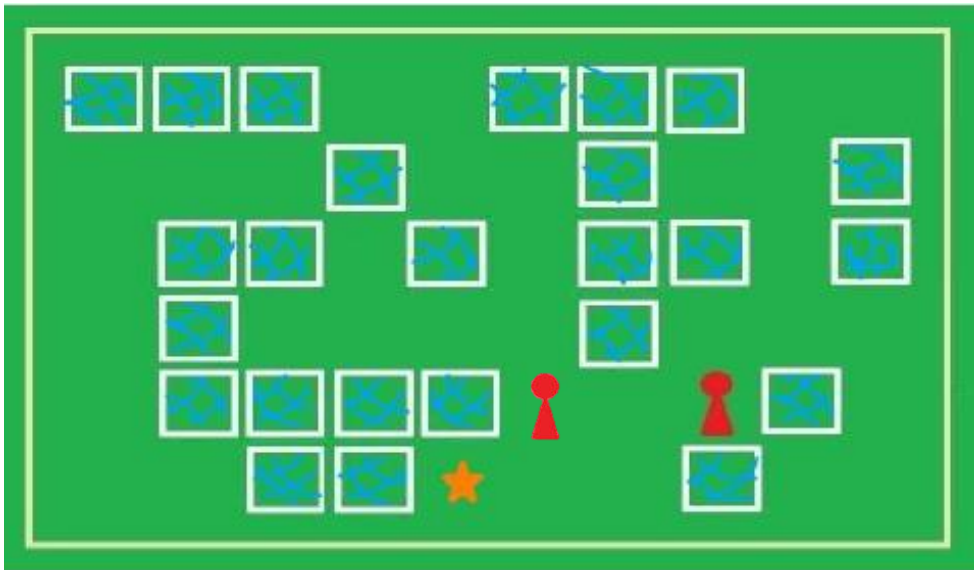
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 2

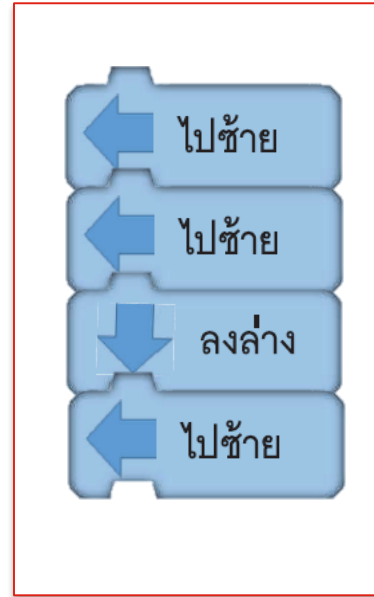
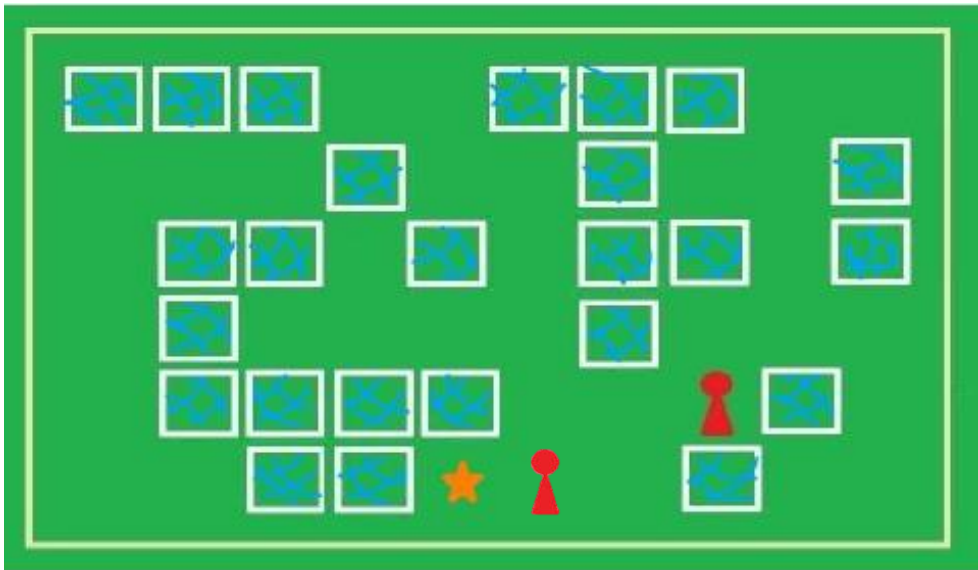
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 2

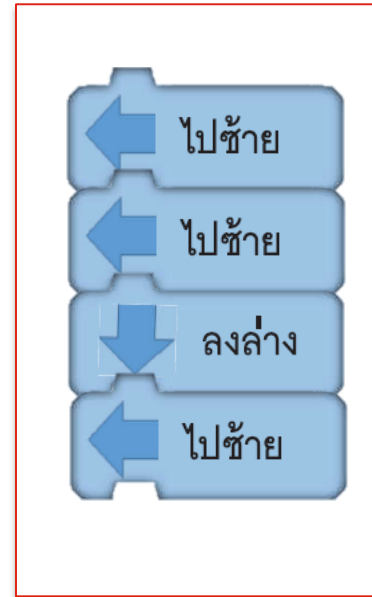
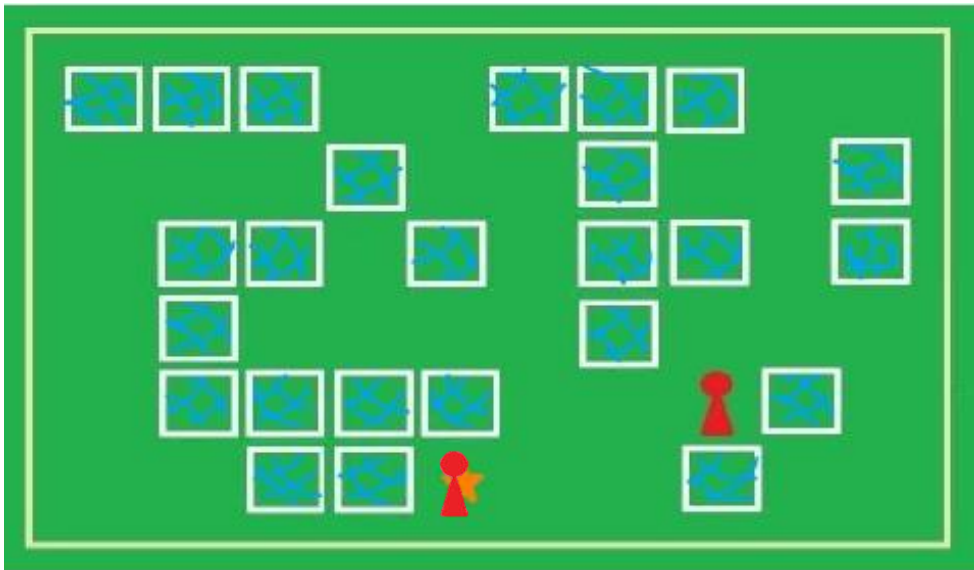
บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

แบบที่ 2

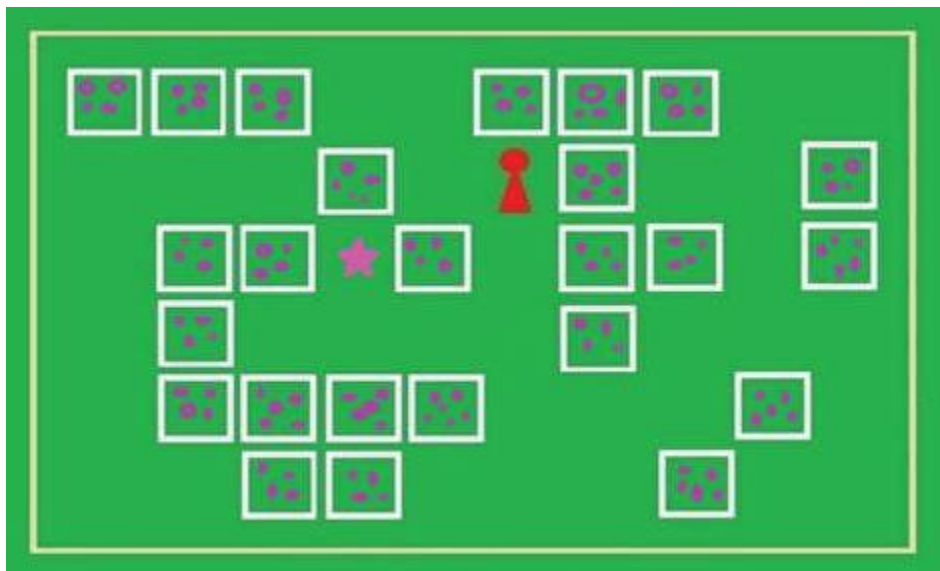
บัตรคำสั่ง



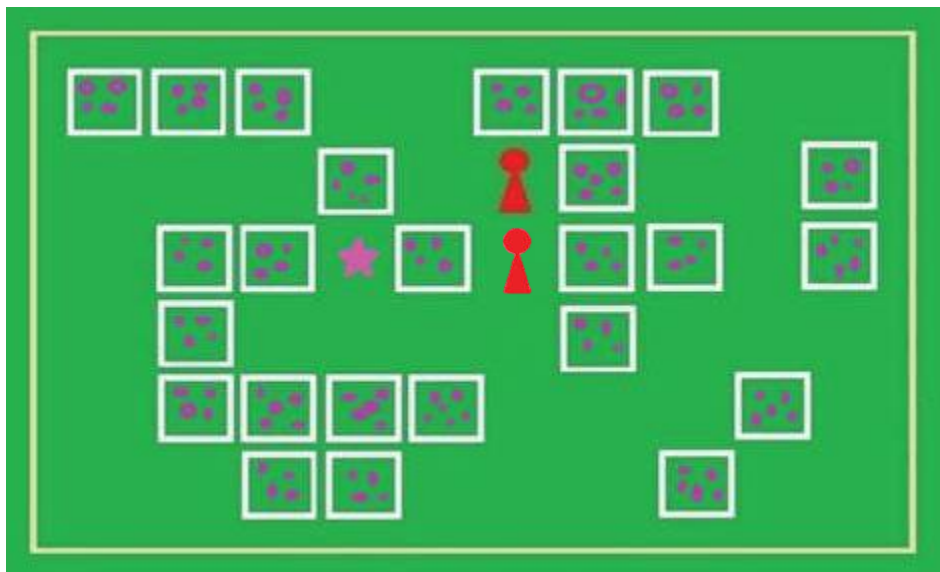


เกมที 6

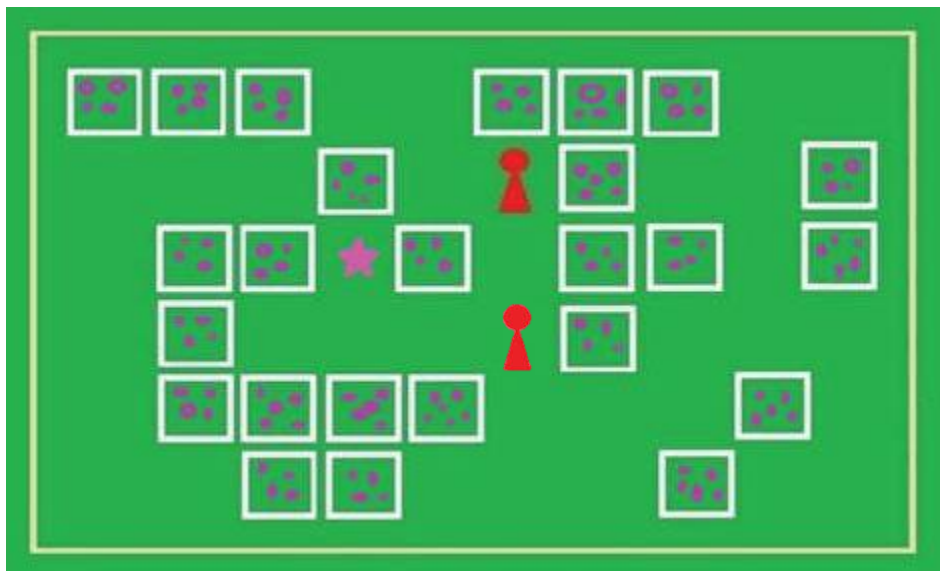
วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



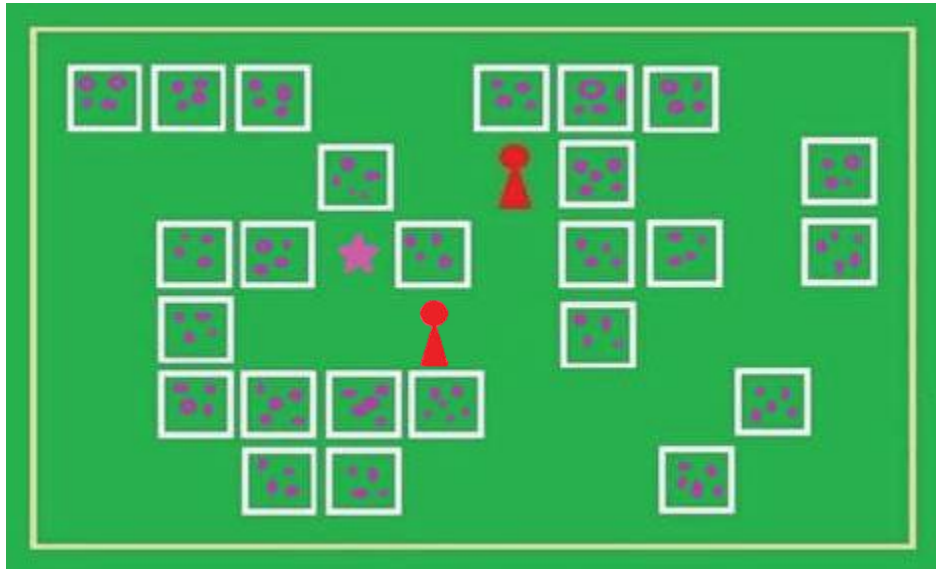
วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



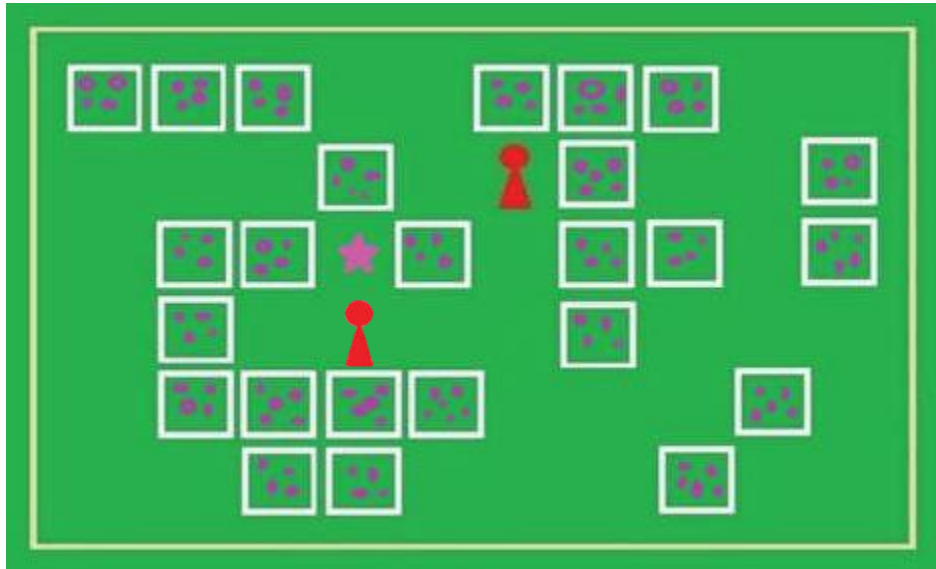
วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



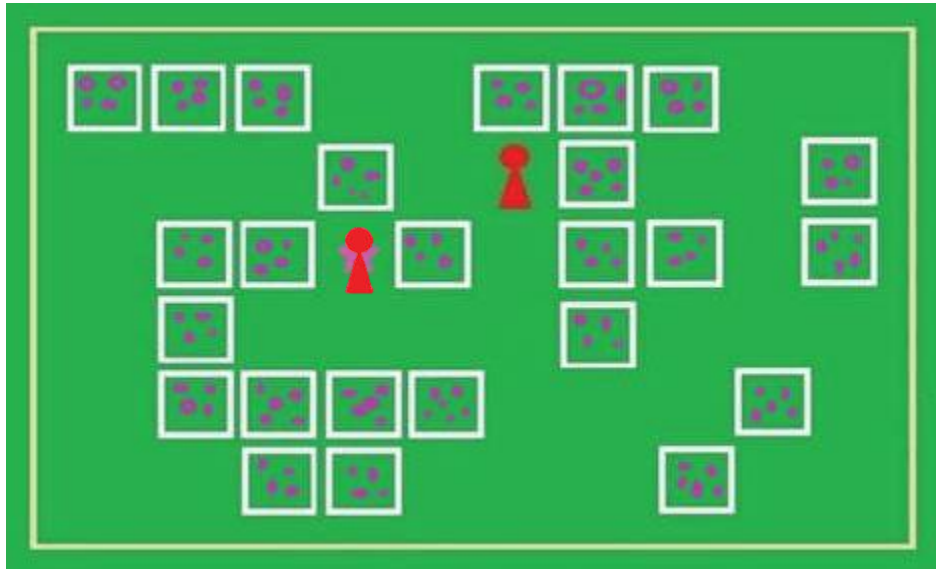
วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งเรียงลำดับการเดินทาง
จากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย ใช้บัตรคำสั่งจำนวน.....5.....ใบ



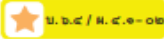
ใบงานที่ 02

แบบฝึกหัด

เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

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



ใบงาน ๐๒ : แบบฝึกหัด เรื่องการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

B	O	Y	C
	A	F	Y
E	N	T	G
H	I	K	J

- ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน ๐๑ เพื่อสั่งให้มิ่งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า "มด" โดยมิ่งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน _____ คำสั่ง
- วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของมิ่งน้อย



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน


1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ จากใบงาน 02 เพื่อทดสอบความเข้าใจ

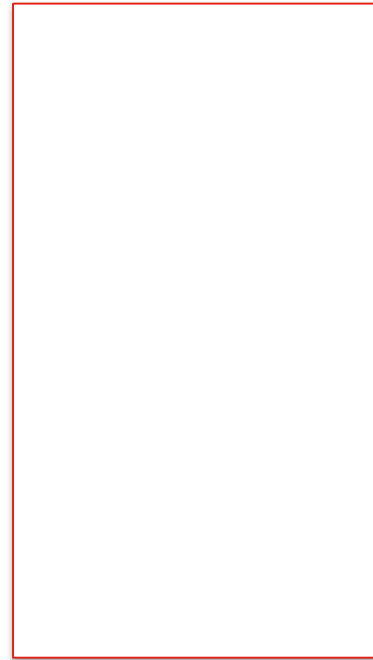


คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 02 แบบฝึกหัด เรื่องการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่
2. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินทางของผึ้งน้อย

B	O	Y	C
	A	F	Y
E	N	T	G
H	I	K	J




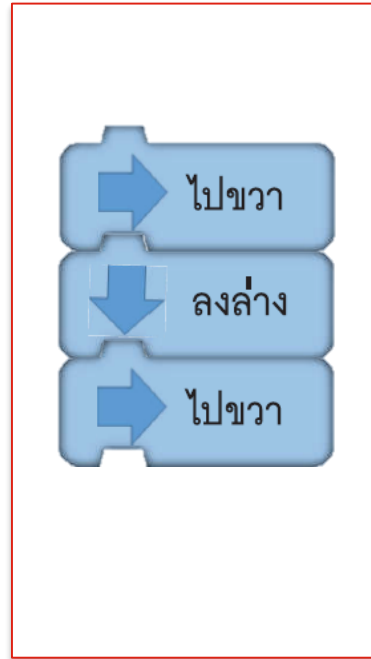
ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน ____ คำสั่ง

ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...





วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของผึ้งน้อย

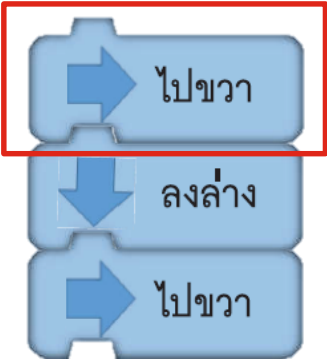
B	O	Y	C
	A	F	Y
E	N	T	G
H	I	K	J



ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน 3 คำสั่ง



วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินทางของผึ้งน้อย

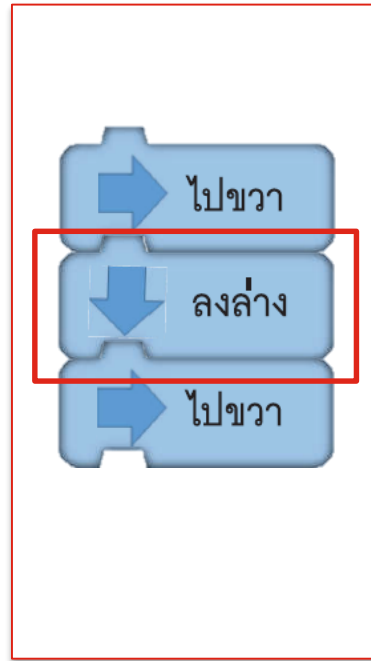
B	O	Y	C
	 A	F	Y
E	N	T	G
H	I	K	J



ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน 3 คำสั่ง



วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของผึ้งน้อย


B	O	Y	C
	A	F	Y
E		T	G
H	I	K	J



ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน 3 คำสั่ง



วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของผึ้งน้อย

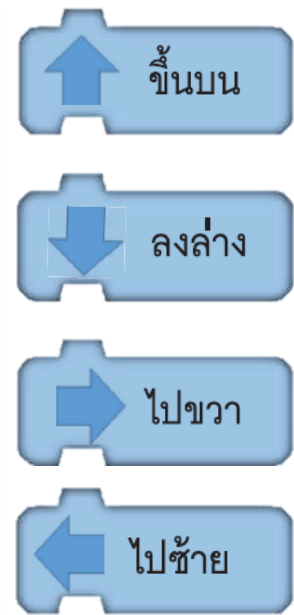
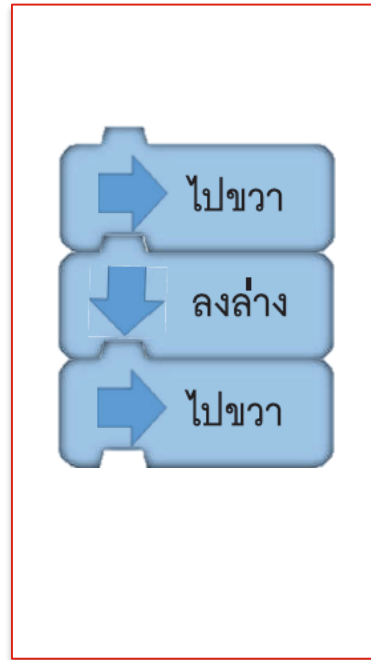
B	O	Y	C
	A	F	Y
E	N		G
H	I	K	J



ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน 3 คำสั่ง

วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของผึ้งน้อย

B	O	Y	C
	A	F	Y
E	N		G
H	I	K	J



ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน 01 เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน 3 คำสั่ง



สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป
จากกิจกรรม

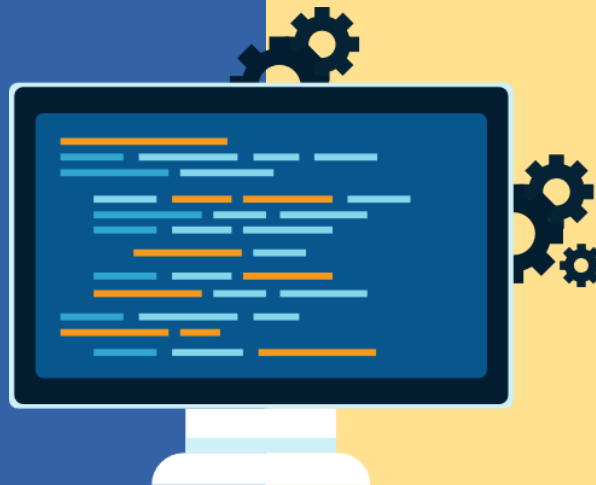
คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน
สรุป และเขียนสรุปของ
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

การเขียนโปรแกรม จะต้องนำบัตรคำสั่ง
มาเรียงต่อกันแบบ**เป็นลำดับขั้นตอน** เพื่อทำ
ให้ตัวละครเคลื่อนที่**ไปยังเป้าหมาย**

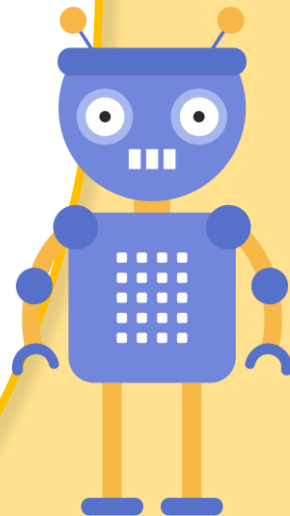




บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง

การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข (1)





สิ่งที่ต้องเตรียม

ใบงาน 01 เรื่อง หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

