

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

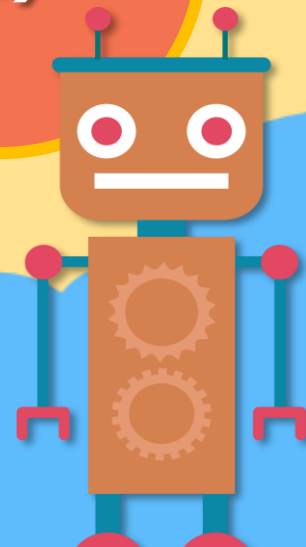
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข (2)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง  
ครูวนิดา ต่วนศิริ



# การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข (2)



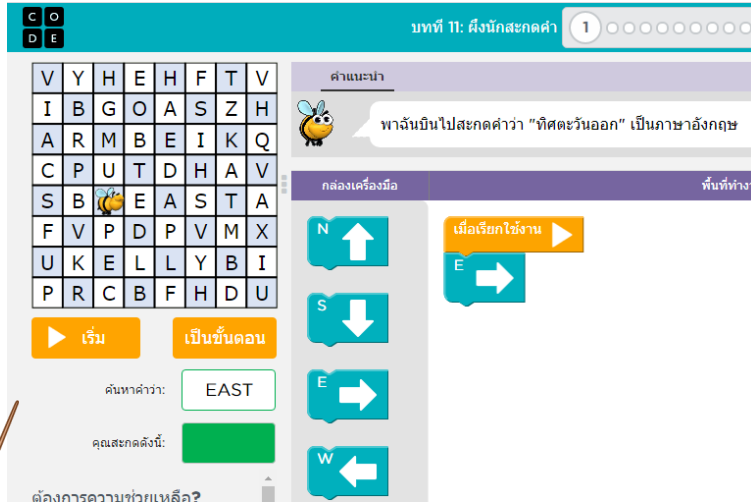
# จุดประสงค์การเรียนรู้

## หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม

1. การใช้บัตรคำสั่งเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับเพื่อแก้ปัญหามีเงื่อนไข



# ตัวอย่าง โปรแกรม Code.org



เกมจากเว็บไซต์ Code.org

คอร์ส 1 บทที่ 11  
: ผีงนักสะกดคำ

แหล่งที่มา : [www.Code.org](http://www.Code.org)

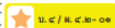


# ทบทวนใบงานที่ 01

## เรื่อง หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



๒. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไประยะภายในช่อง ๑-๔ ตามเส้นทางที่เขียนไว้ในรูปที่ ๑ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ ๒ จากนั้นโดยนำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

<b>A</b> บัตรคำสั่ง 	<b>B</b> เดินขึ้นบน ๑ ช่อง
<b>C</b> 	<b>D</b> เดินไปด้านขวา ๑ ช่อง

ตารางคำตอบ

๑) E	๒)	๓)
๔)	๖)	๗)
๘)	๑๐)	๑๑)
๑๓)	๑๔)	๑๕)
๑๗)	๑๘)	๑๙)

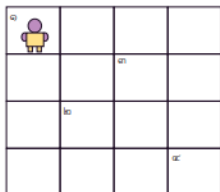
๑/๒๖ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษา

ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_

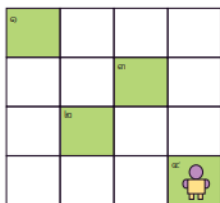


### ใบงาน ๐๑ : หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง

๑. ใช้ดินสอลากเส้นทางลงในรูปที่ ๑ ที่จะให้หุ่นยนต์เดินไป ระยะภายในช่องที่ ๑-๔ ตามลำดับ โดยหุ่นยนต์จะขยับอยู่ในตำแหน่งเริ่มต้นดังรูปที่ ๑ และได้ผลลัพธ์ดังรูปที่ ๒



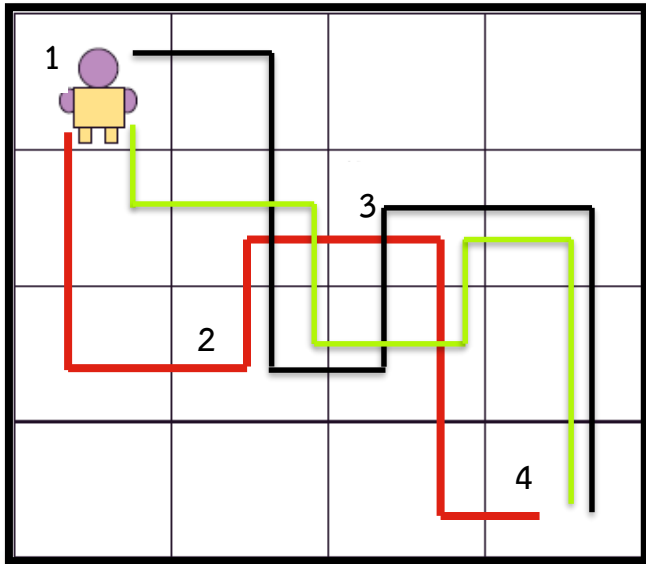
รูปที่ ๑ ตำแหน่งเริ่มต้นของหุ่นยนต์



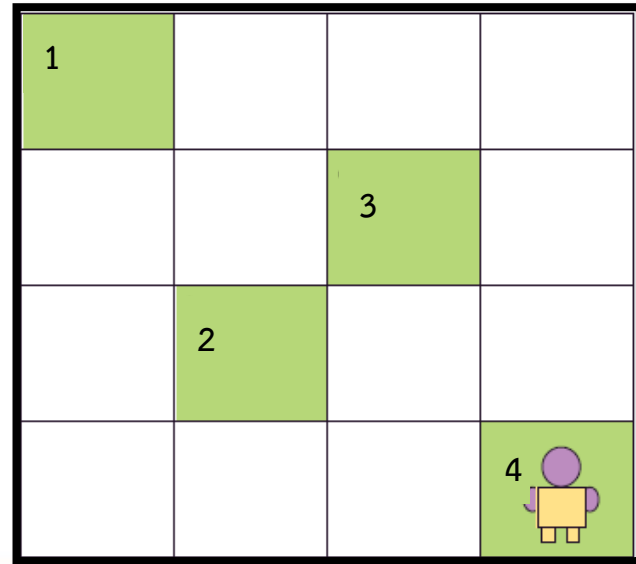
รูปที่ ๒ ผลลัพธ์ที่ได้จากการ

๑/๒๖ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๑

1. ใช้ดินสอลากเส้นทางลงในรูปที่ 1 ที่จะให้หุ่นยนต์เดินไประบายสี  
ลงในช่องที่ 1-4 ตามลำดับ โดยหุ่นยนต์ยืนอยู่ในตำแหน่งเริ่มต้นดังรูป  
ที่ 1 และได้ผลลัพธ์ดังรูปที่ 2



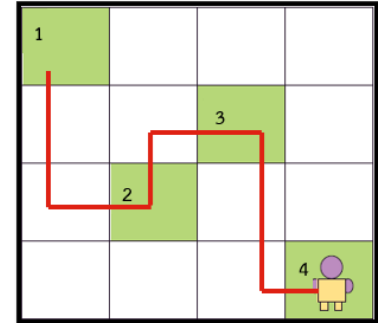
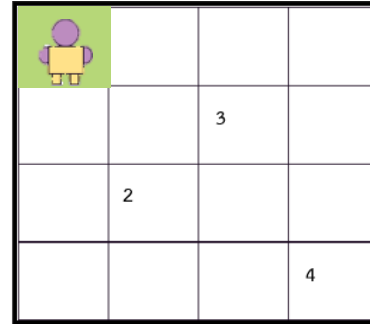
รูปที่ 1 ตำแหน่งเริ่มต้นของหุ่นยนต์



รูปที่ 2 ผลลัพธ์ที่ต้องการ

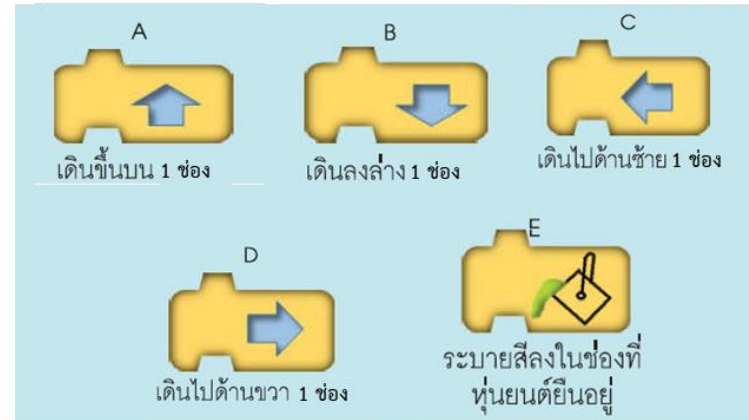


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ



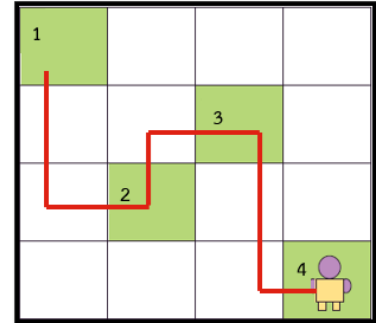
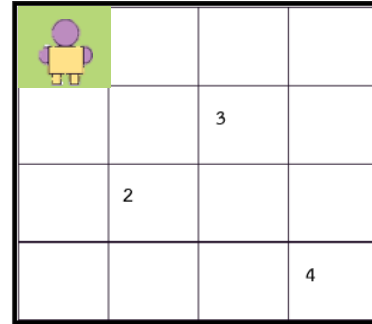
1) E	2)	3)	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

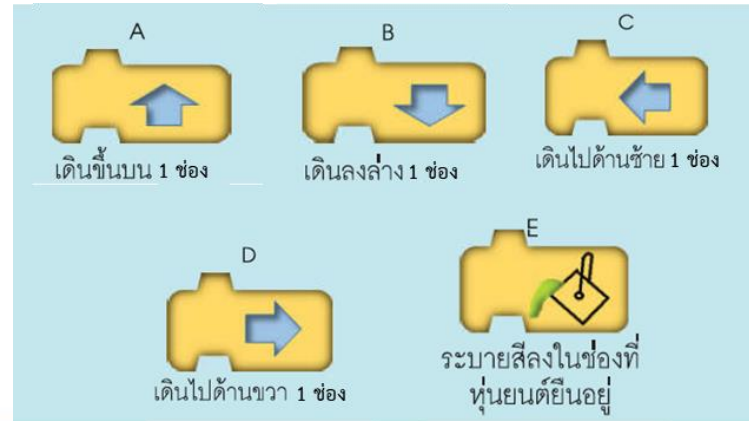


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3)	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

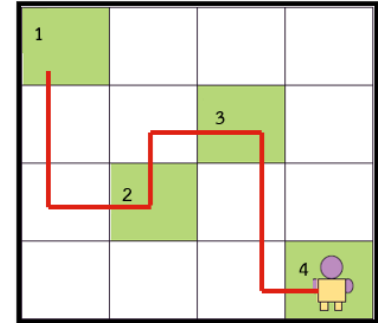
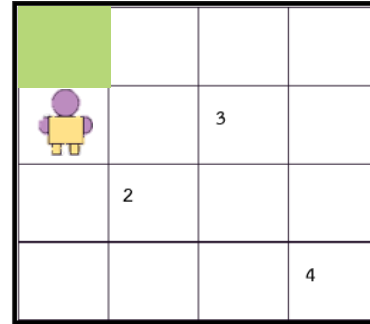


### บัตรคำสั่ง



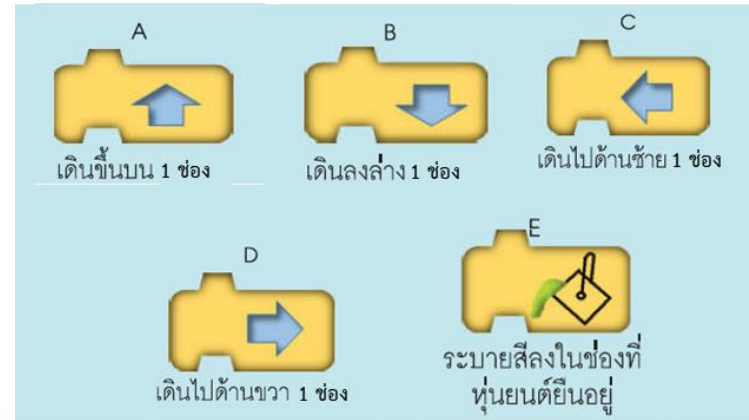


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

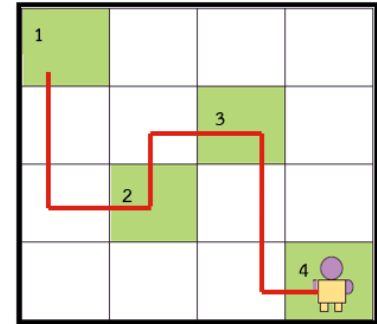
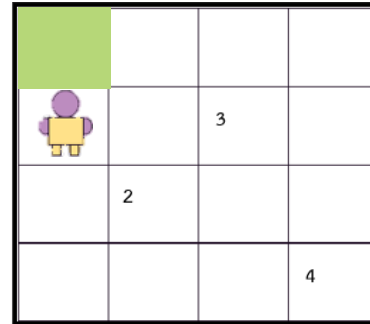


1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3)	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

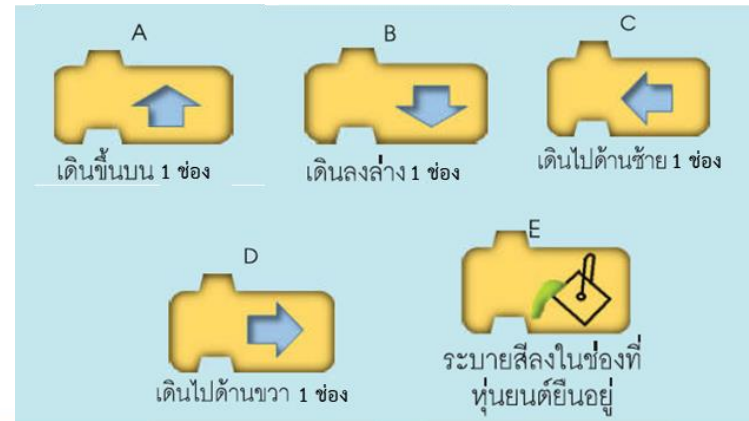


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

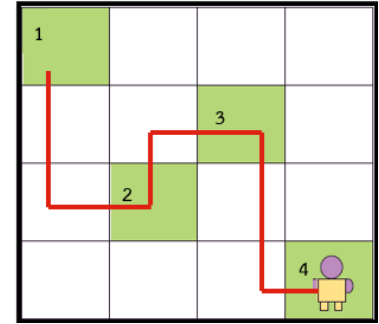
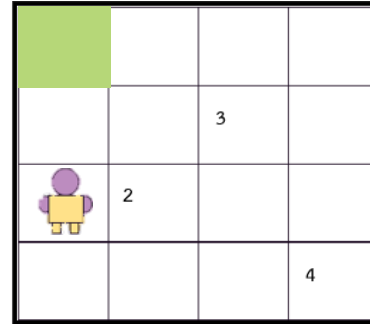


1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3) <b>B</b>	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

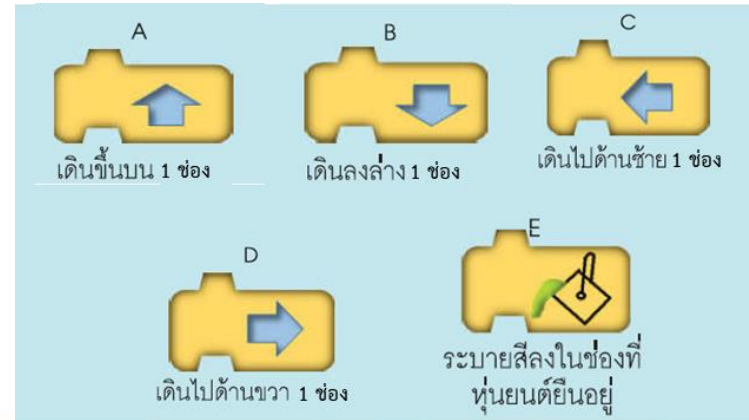


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

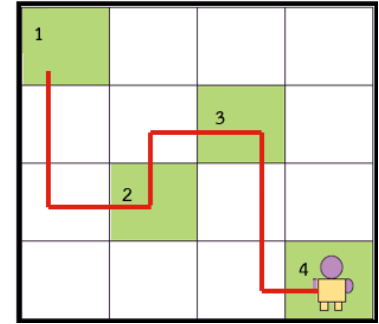
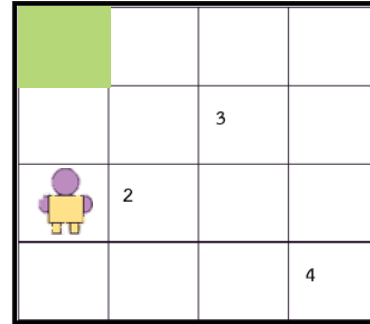


1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3) <b>B</b>	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

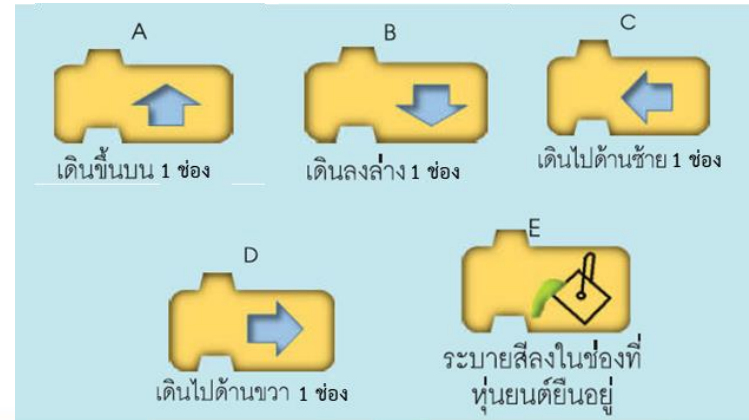


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

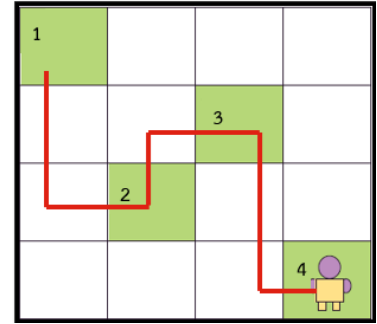
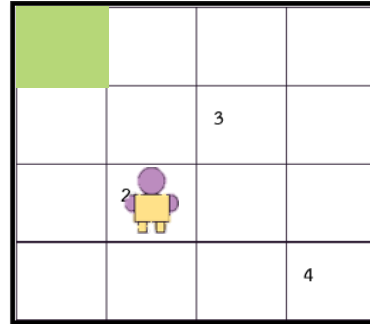


1) E	2) B	3) B	4) D
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

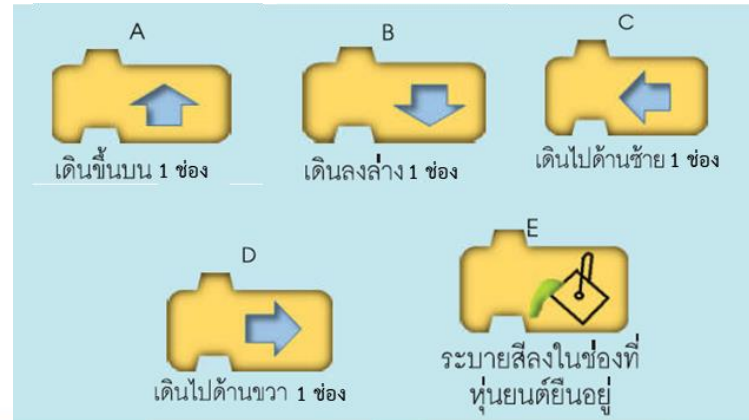


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

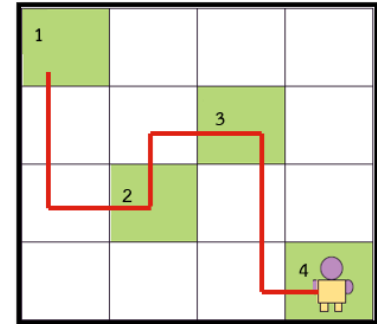
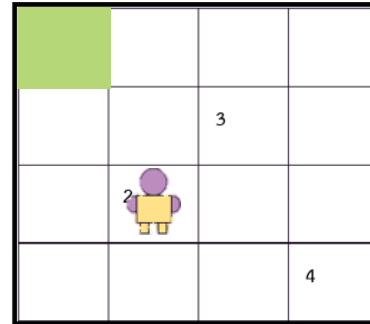


1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3) <b>B</b>	4) <b>D</b>
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

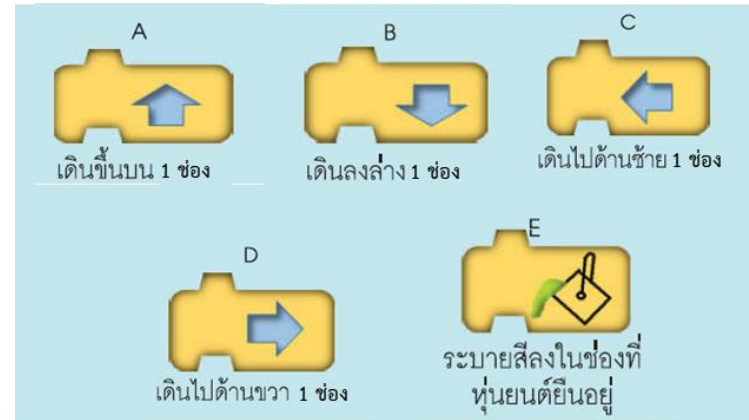


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

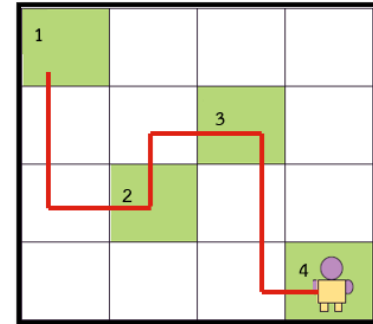
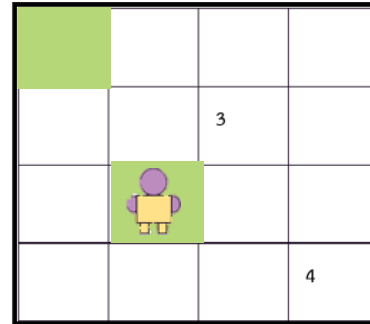


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

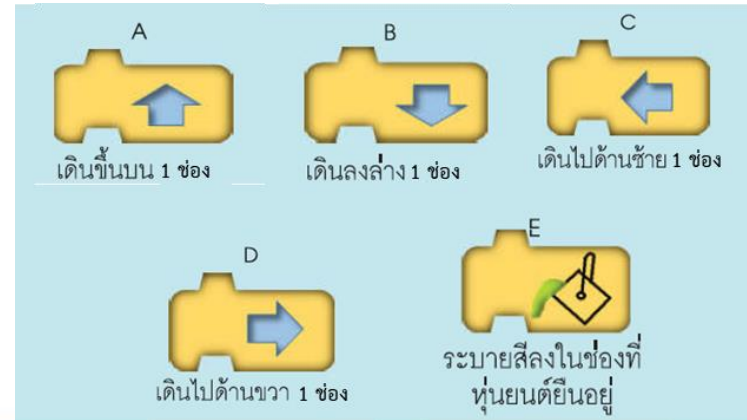


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

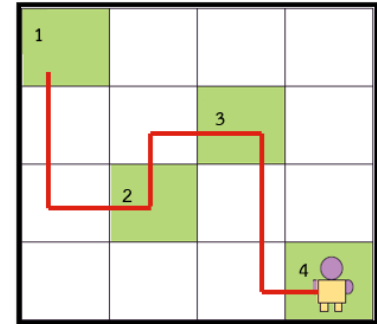
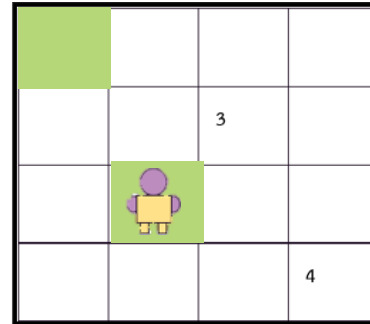


### บัตรคำสั่ง

1) <b>E</b>	2) <b>B</b>	3) <b>B</b>	4) <b>D</b>
5) <b>E</b>	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

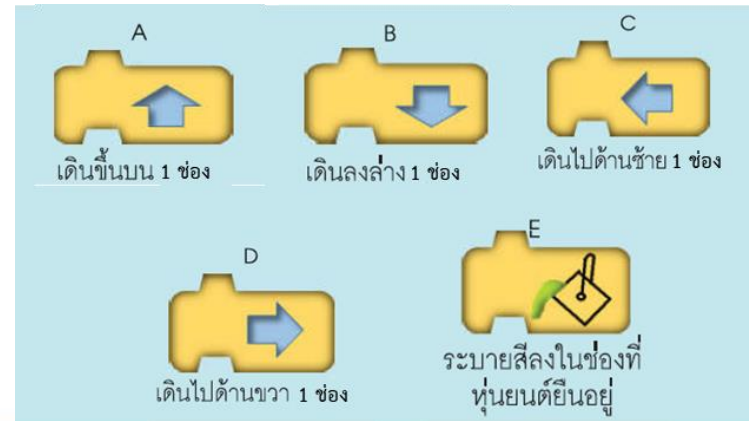


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ



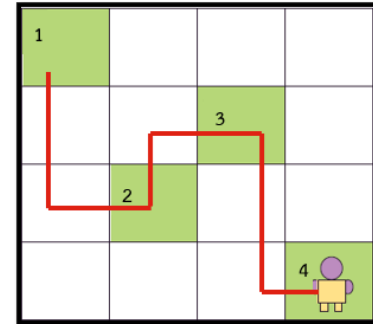
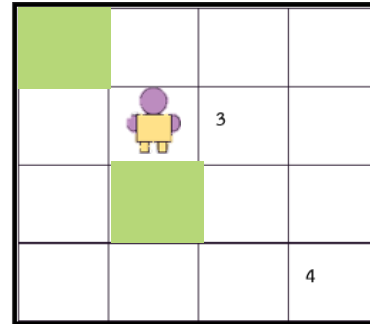
### บัตรคำสั่ง

1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)



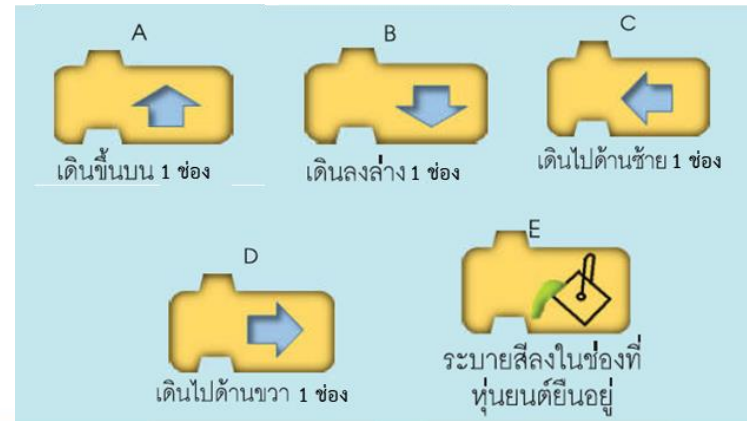


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

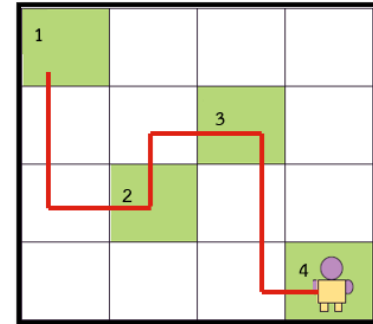
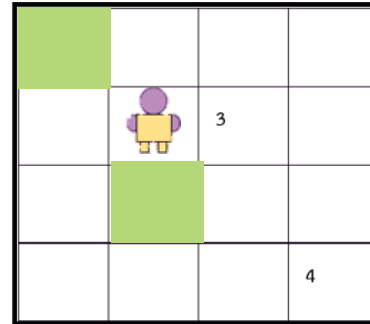


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

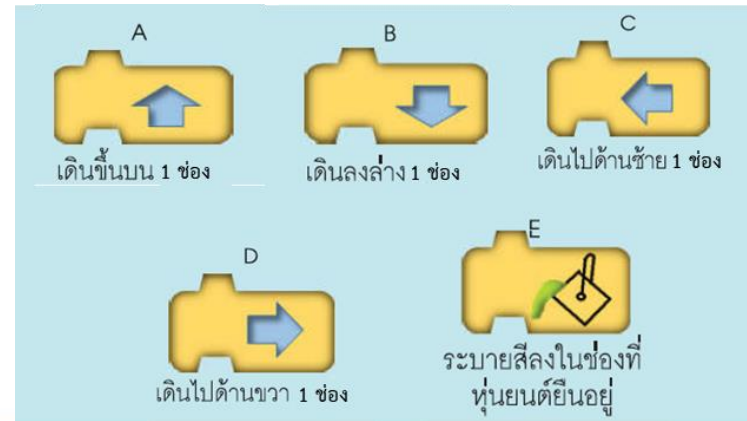


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

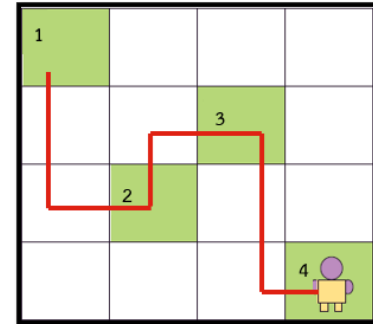
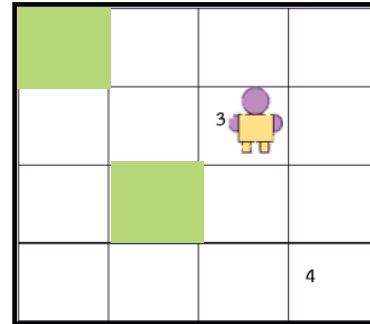


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

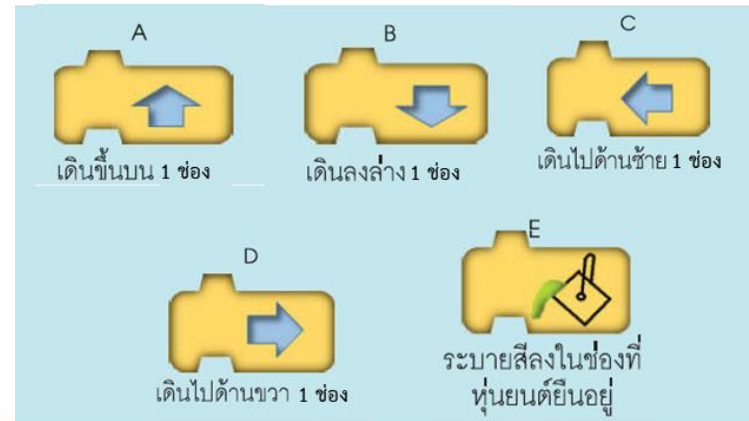


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

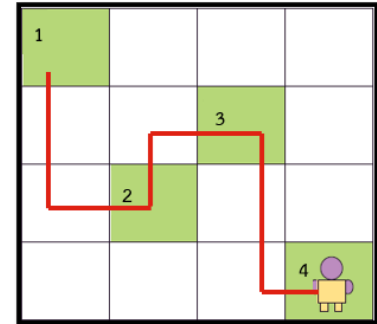
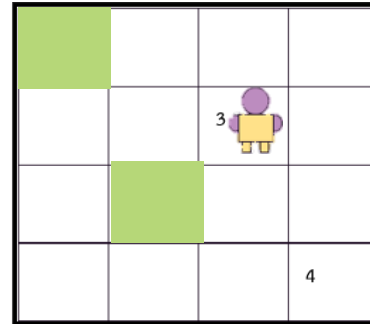


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

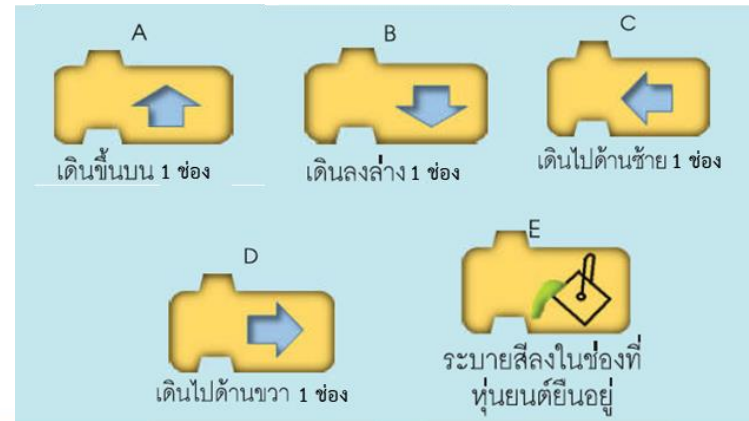


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

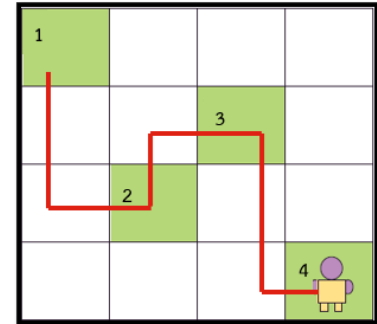
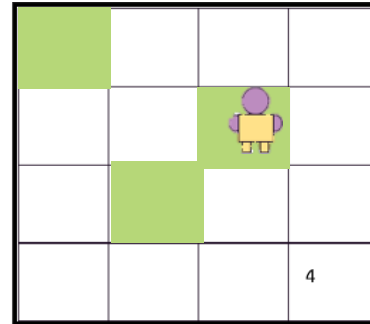


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

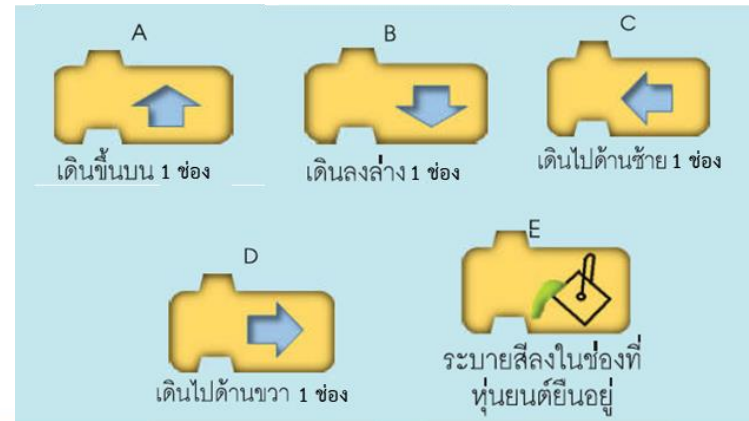


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

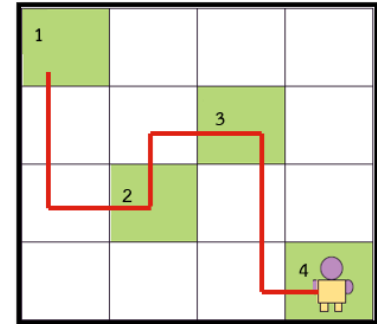
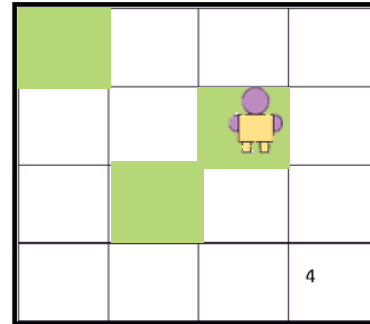


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

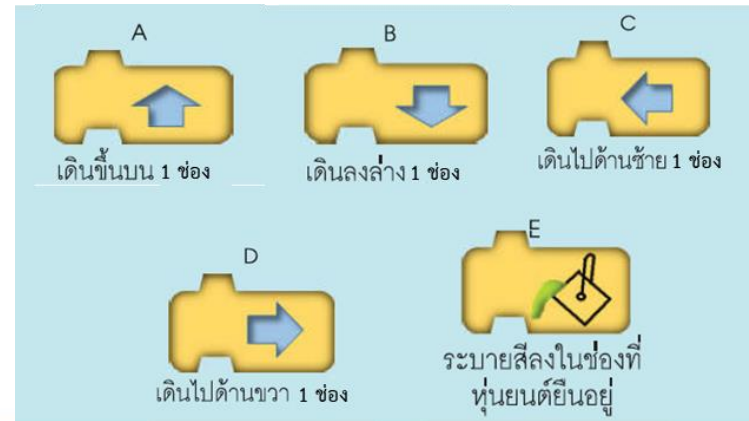


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

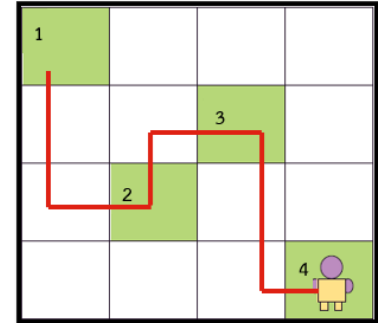
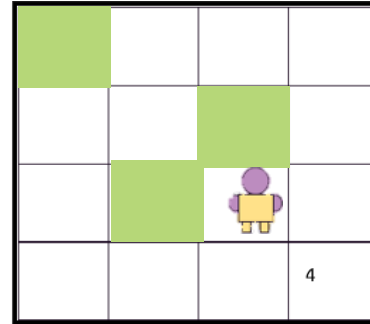


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

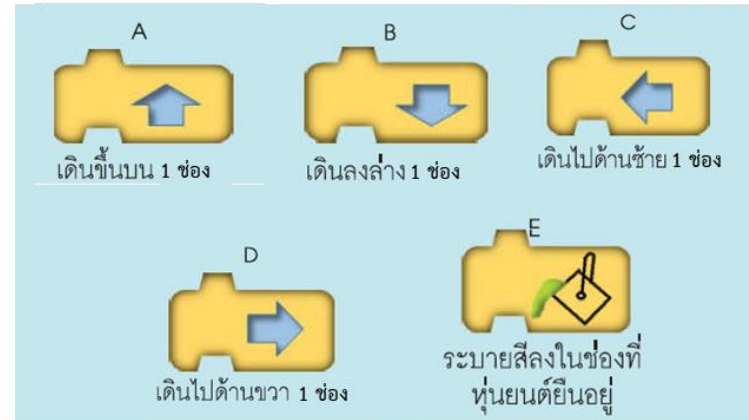


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

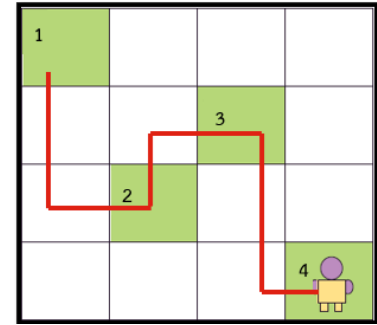
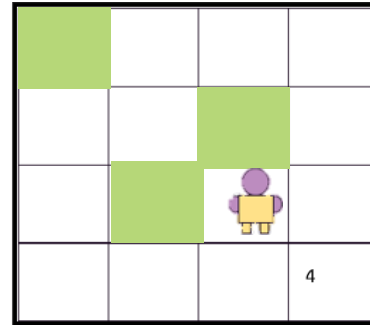


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

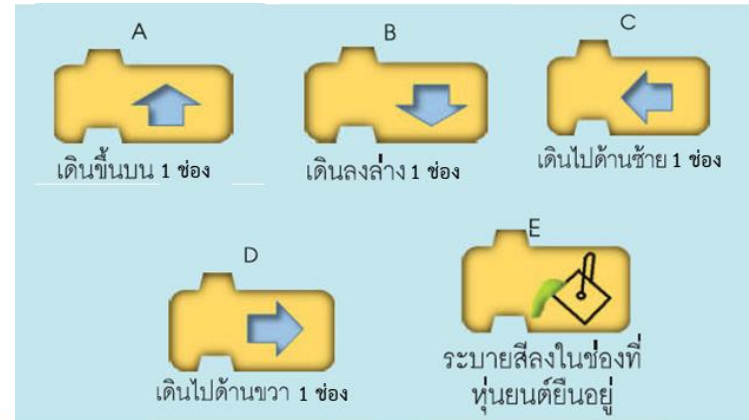


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ



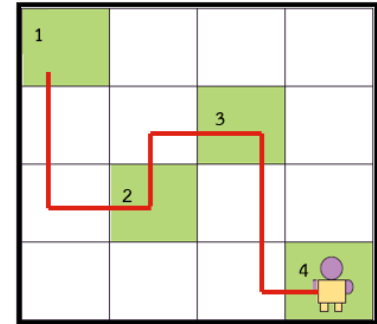
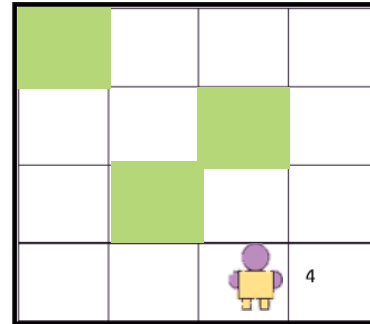
1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง



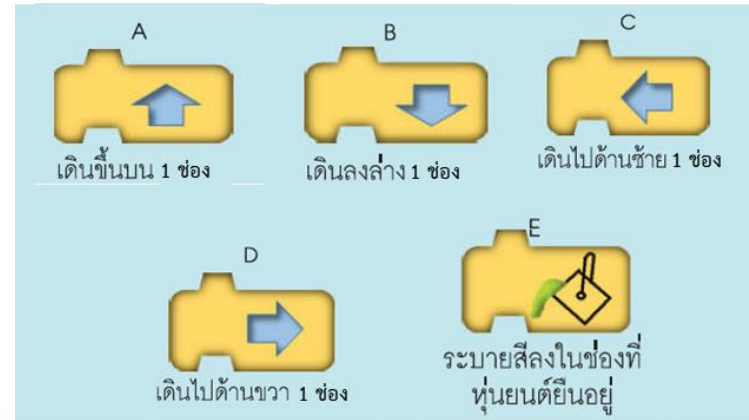


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

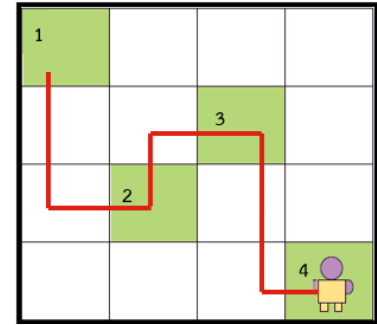
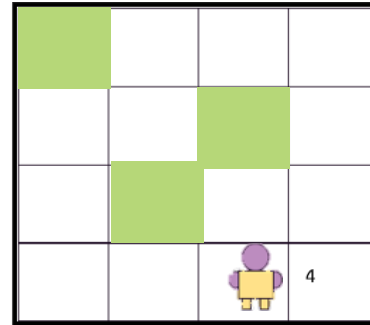


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

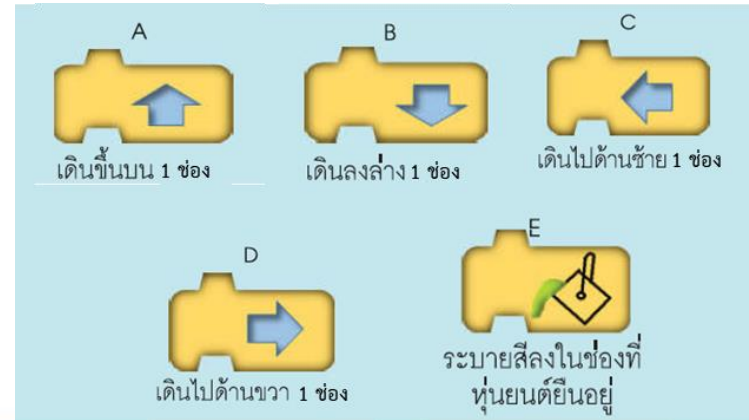


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

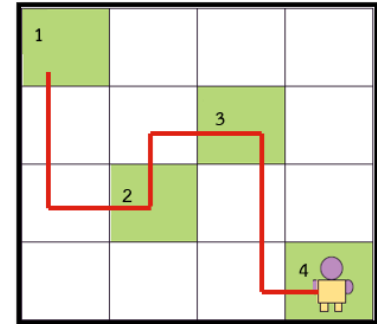
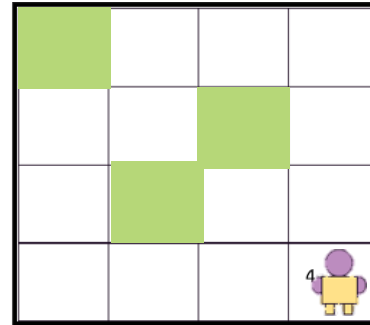


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11) D	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

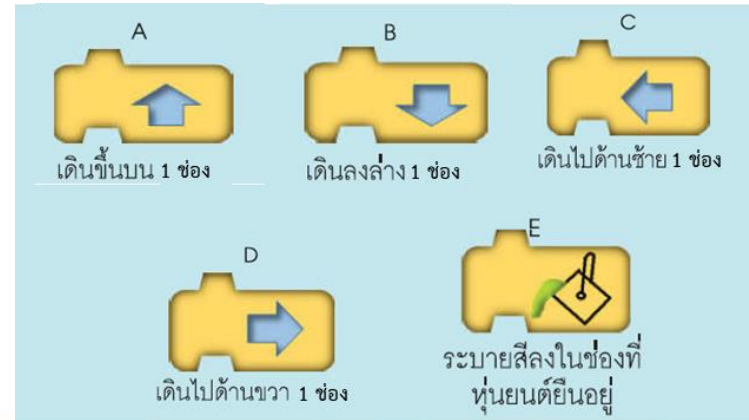


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

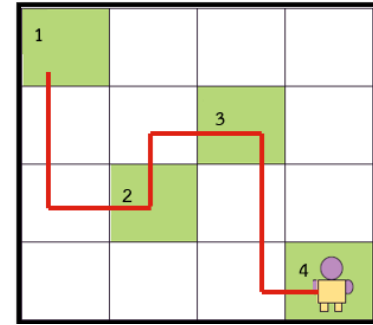
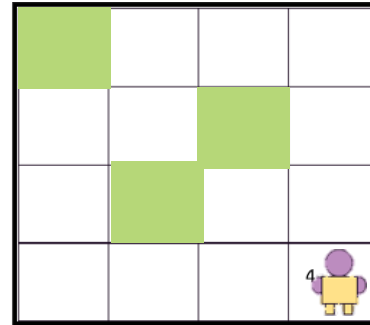


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11) D	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

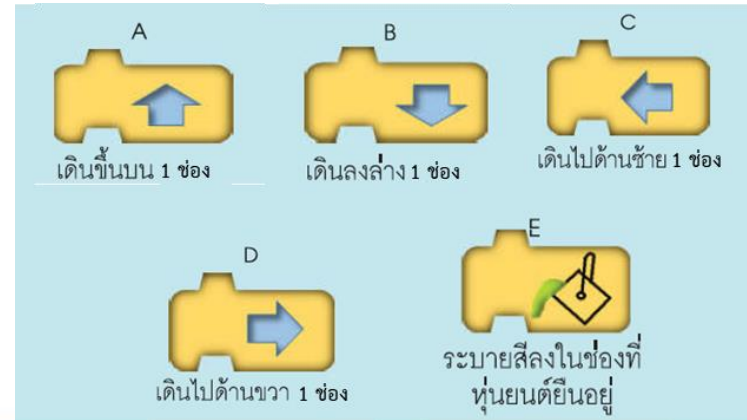


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ

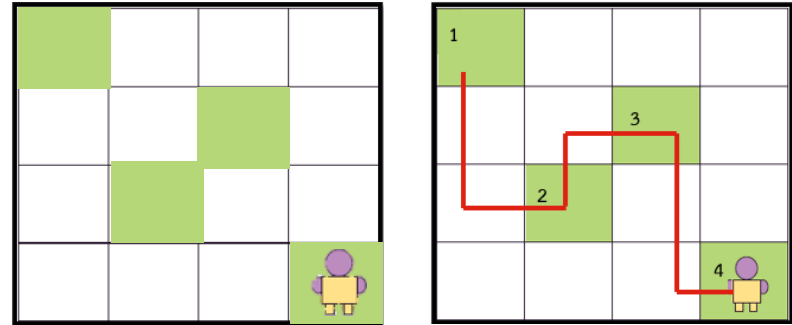


1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11) D	12) E
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

### บัตรคำสั่ง

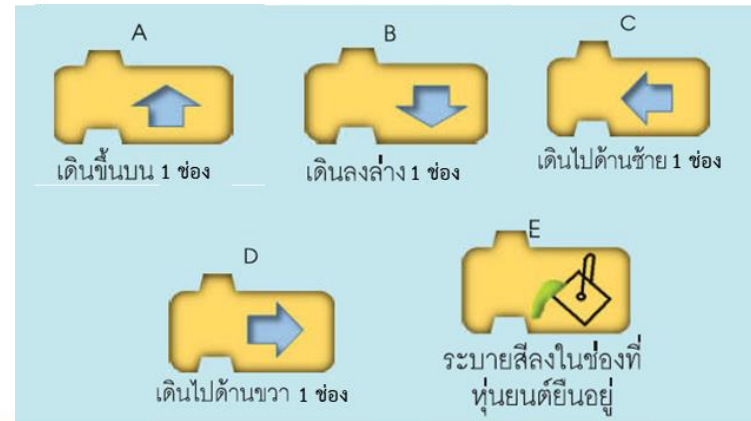


2. ใช้บัตรคำสั่ง A-E เพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไป  
 ระบายสีในช่อง 1-4 ตามเส้นทางที่เขียนไว้ใน  
 รูปที่ 1 เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูปที่ 2 จากนั้น  
 นำบัตรคำสั่ง A-E มาใส่ในตารางคำตอบ



### บัตรคำสั่ง

1) E	2) B	3) B	4) D
5) E	6) A	7) D	8) E
9) B	10) B	11) D	12) E
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)



# ใบงานที่ 02

## แบบฝึกหัด เรื่อง การแก้ปัญหา ที่มีเงื่อนไข

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th))



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_ ★ น.ศ./ม.ศ.๒-๐๒

๓. เขียนบัตรคำสั่ง A-D ลงในตารางคำตอบเพื่อพาลิงกลับบ้านต้นไม้

บัตรคำสั่ง

A B C

E

ตารางคำตอบ

๑)	๒)	๓)
๔)	๖)	๗)
๘)	๑๐)	๑๑)
๑๓)	๑๔)	๑๕)
๑๖)	๑๗)	๑๘)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน (ชุดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น ๑ - ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑) ฉบับปรับปรุง

ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_ ★ น.ศ./ม.ศ.๒-๐๒

ใบงาน ๐๒ : แบบฝึกหัด เรื่องการแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข

๑. ใช้ดินสอลากเส้นทางที่จะพาลิงกลับบ้านต้นไม้ตามเส้นทางที่กำหนด โดยให้ลิง เก็บกล้วยจำนวน ๕ ลูกกลับบ้านต้นไม้

๑๒ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน (ชุดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น ๑ - ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑) ฉบับปรับปรุง

## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

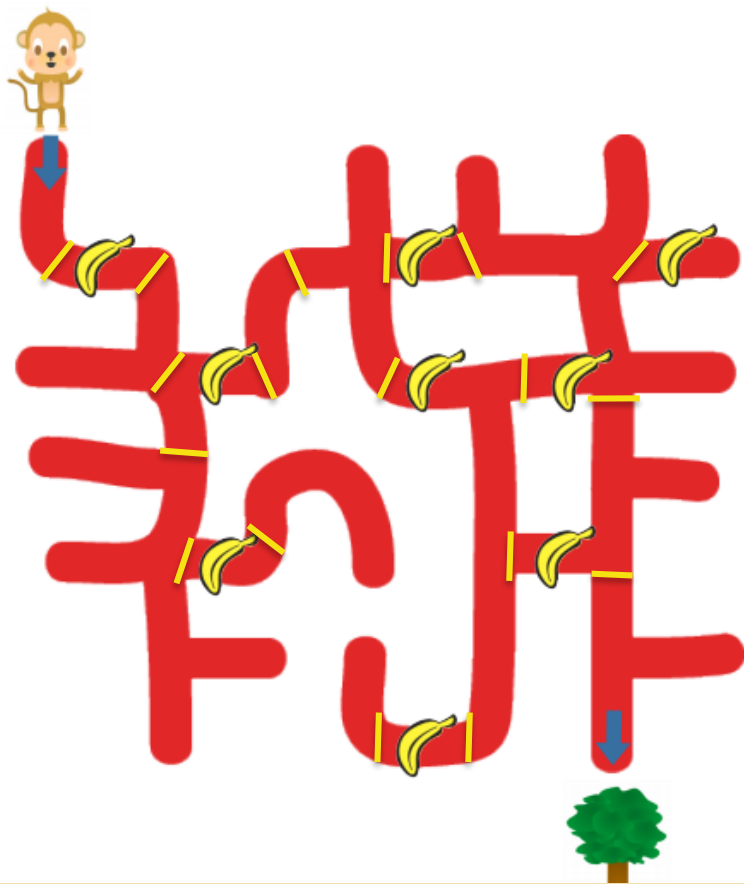
1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไขจากใบงาน 02 เพื่อทดสอบความเข้าใจ

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 02 แบบฝึกหัดเรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข
2. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ



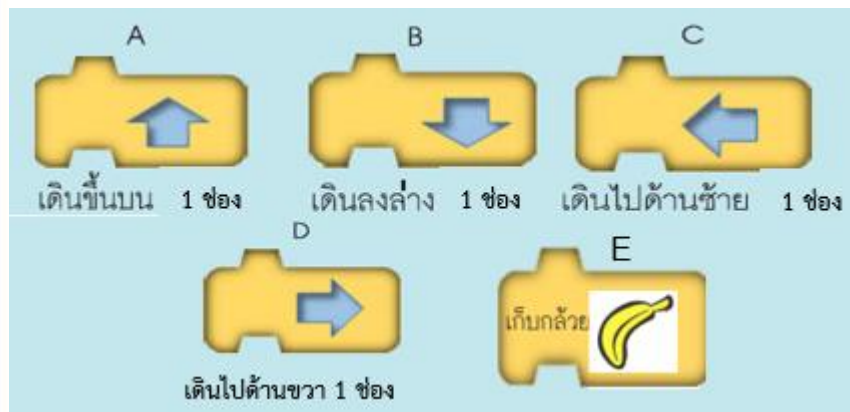
1. ใช้ดินสอลากเส้นทางที่  
จะพาลิงกลับบ้านต้นไม้  
ตามเส้นทางที่กำหนด โดยให้  
ลิงเก็บกล้วยจำนวน 5 ลูก  
กลับบ้านต้นไม้





## 2. เขียนบัตรคำสั่ง A-E ลงในตารางคำตอบเพื่อพาลิงกลับบ้านต้นไม้

### บัตรคำสั่ง



### ตารางคำตอบ

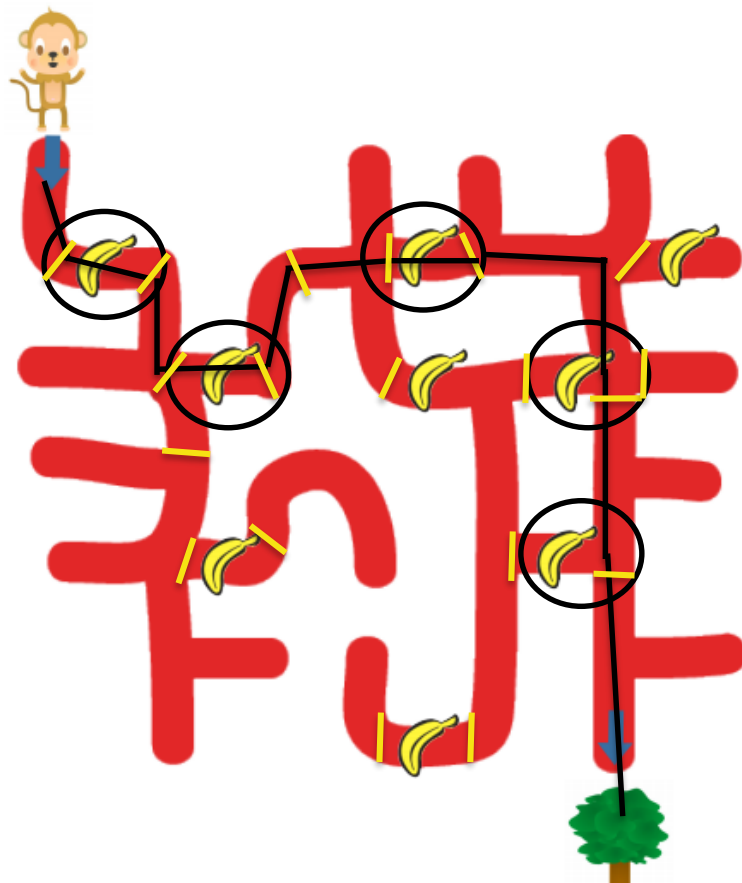
1)	2)	3)	4)
5)	6)	7)	8)
9)	10)	11)	12)
13)	14)	15)	16)
17)	18)	19)	20)

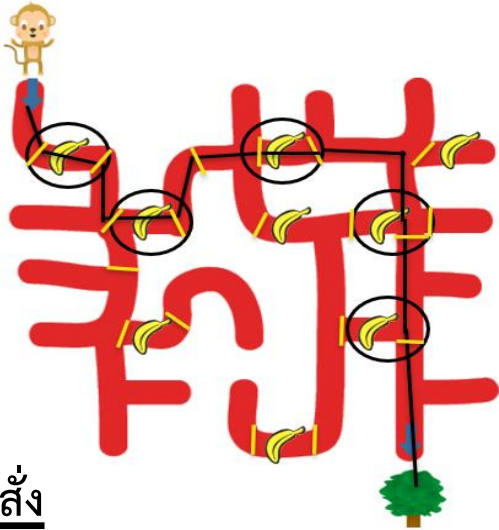


ไปทำกิจกรรม  
ตามใบงานกันเลย...








1. ใช้ดินสอลากเส้นทางที่  
จะพาลิงกลับบ้านต้นไม้  
ตามเส้นทางที่กำหนด โดยให้  
ลิงเก็บกล้วยจำนวน 5 ลูก  
กลับบ้านต้นไม้





บัตรคำสั่ง

A  เดินขึ้นบน 1 ช่อง	B  เดินลงล่าง 1 ช่อง	C  เดินไปด้านซ้าย 1 ช่อง
D  เดินไปด้านขวา 1 ช่อง	E  เก็บกล้วย	

2. เขียนบัตรคำสั่ง A-E ลงในตาราง  
คำตอบเพื่อพาลิงกลับบ้านต้นไม้

ตารางคำตอบ

1) B	2) D	3) E	4) B
5) D	6) E	7) A	8) D
9) D	10) E	11) D	12) B
13) E	14) B	15) E	16) B
17)	18)	19)	20)



# คำถามหลังทำ กิจกรรม



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนตอบคำถามหลังจากทำกิจกรรม

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังทำกิจกรรม
2. ให้ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ





1. นักเรียนคิดว่ามีเส้นทางอื่นที่ไม่ซ้ำกับเส้นทางที่  
นักเรียนเลือกหรือไม่ (มี / ไม่มี) เพราะเหตุใด

.....

.....



ไปตอบคำถาม  
หลังทำกิจกรรมกันเลย..







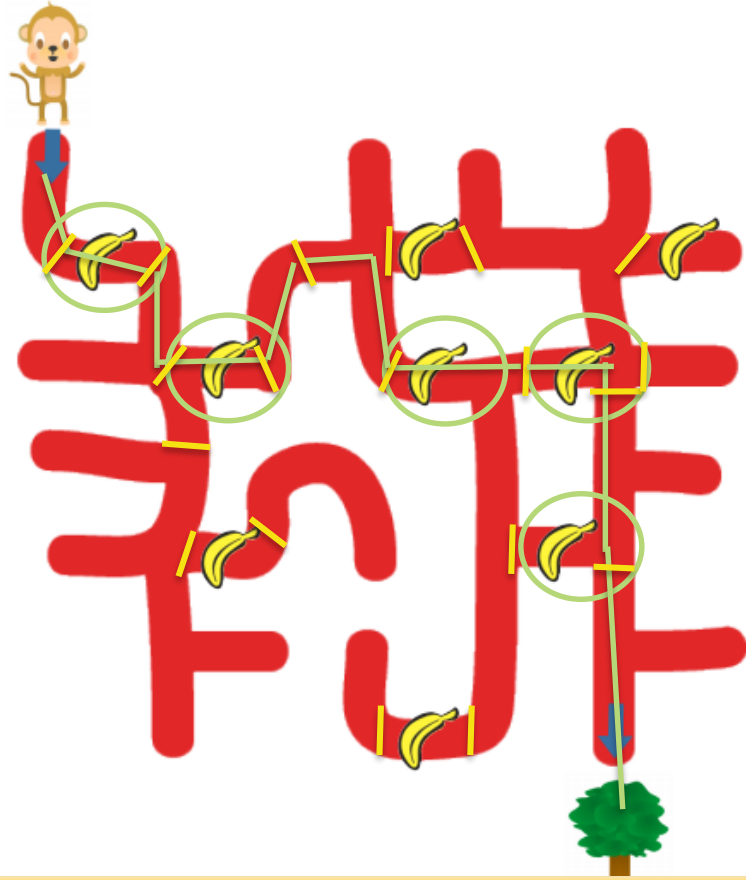
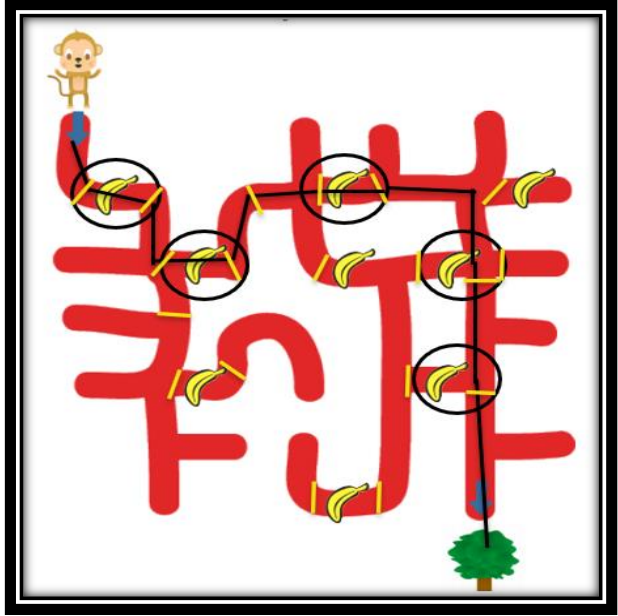
1. นักเรียนคิดว่ามีเส้นทางอื่นที่ไม่ซ้ำกับเส้นทางที่  
นักเรียนเลือกหรือไม่ (มี / ไม่มี) เพราะเหตุใด

เพราะมีเส้นทางอื่นให้เลือก

.....

.....







สรุป



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป  
จากกิจกรรม

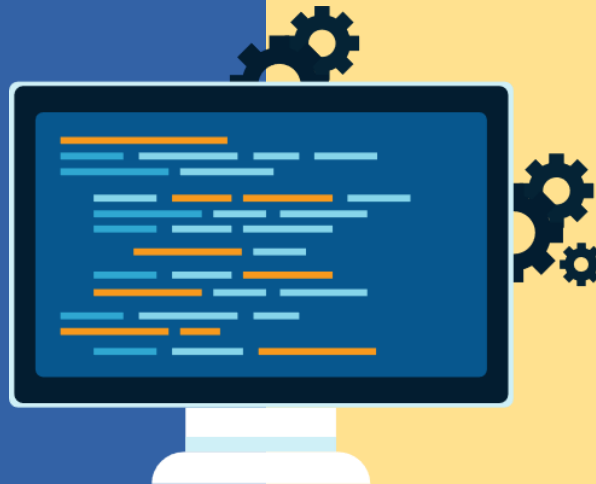
## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน  
สรุป และเขียนสรุปของ  
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



## จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

การพิจารณาเงื่อนไขแล้วนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันเพื่อแสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา คือการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข

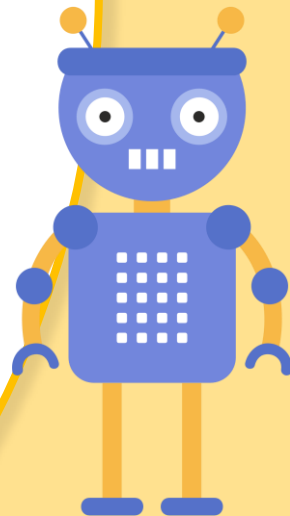




บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง

คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ (1)





## สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 01 เรื่อง รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
2. ใบงาน 02 เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )

