

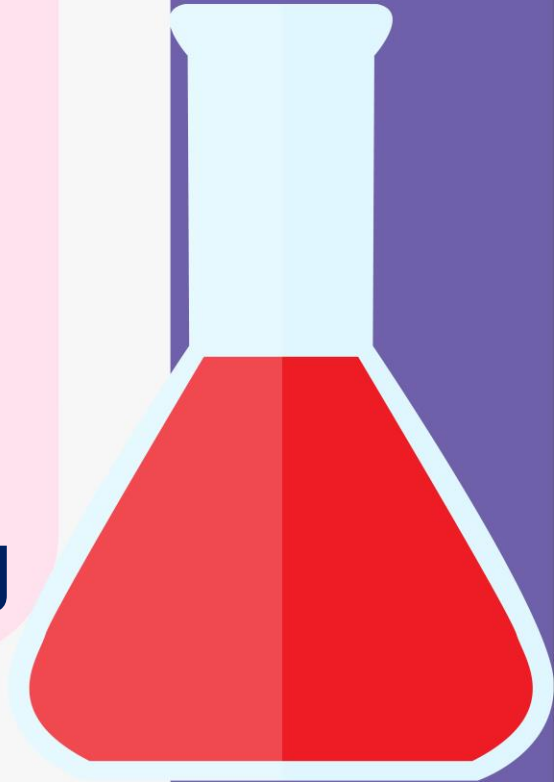
รายวิชา วิทยาศาสตร์ (วิทยาการคำนวณ)

รหัส ว11101

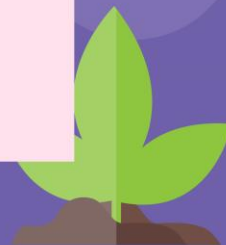
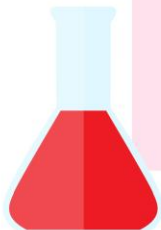
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้สอน ครูสีปปกกร ศรีพรหมทอง

เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย



ปัญหาหลายเป้าหมาย

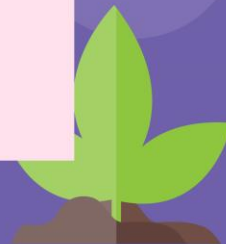
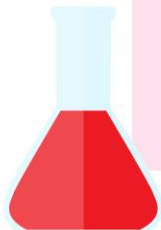




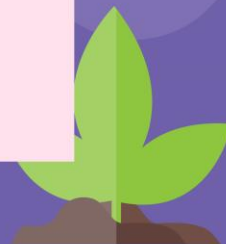
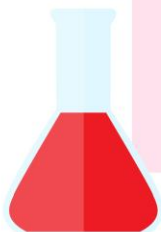
หน่วยย่อยที่ 3 การแก้ปัญหา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การแก้ปัญหาโดยแสดงลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน
และครบถ้วน จากปัญหาที่มีเป้าหมายต่อเนื่องกัน
มากกว่า 1 เป้าหมาย



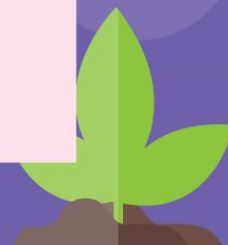
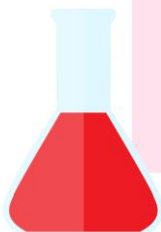
ทบทวนเรื่อง การลองผิดลองถูก



การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนบางอย่าง
สามารถแก้ไขด้วยเทคนิค **การลองผิดลองถูก**
ซึ่งในการแก้ปัญหการลองผิดลองถูกนี้
จะใช้ได้ดีกับปัญหาที่มีโอกาสลองผิดลองถูกได้หลายครั้ง
แต่สำหรับปัญหาบางอย่างไม่สามารถลองผิดลองถูกได้



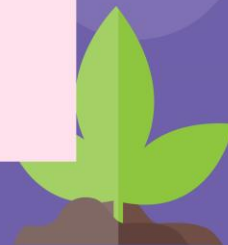
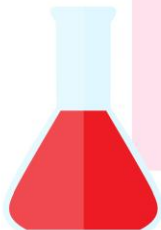
ทบทวนจากใบงาน



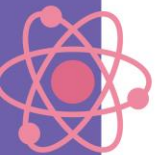
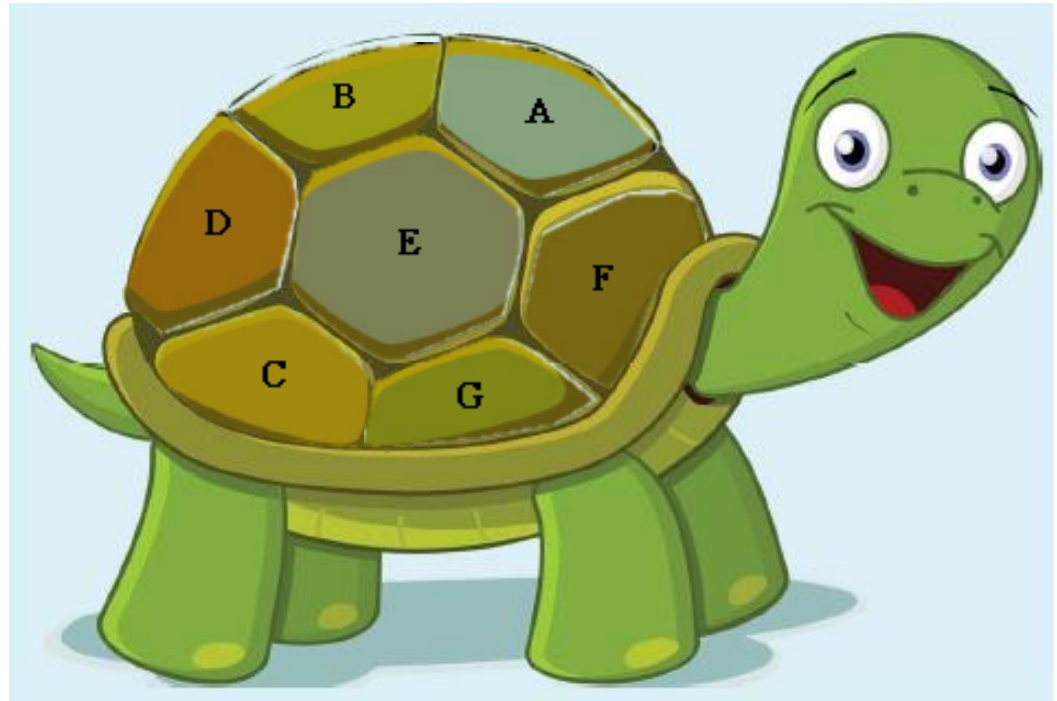


ใบงาน 04

เรื่อง หลังจันทหายไปไหน

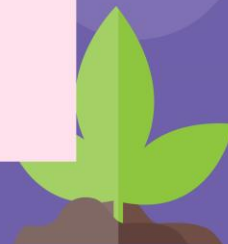
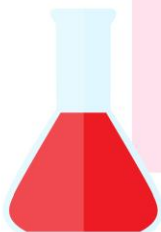


นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงบนหลังเต่า
ที่มีชิ้นส่วนตรงกับชิ้นส่วนด้านบน



ใบงาน 05

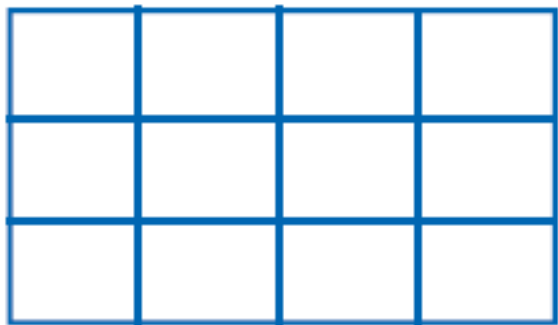
เรื่อง ประกอบรถยนต์



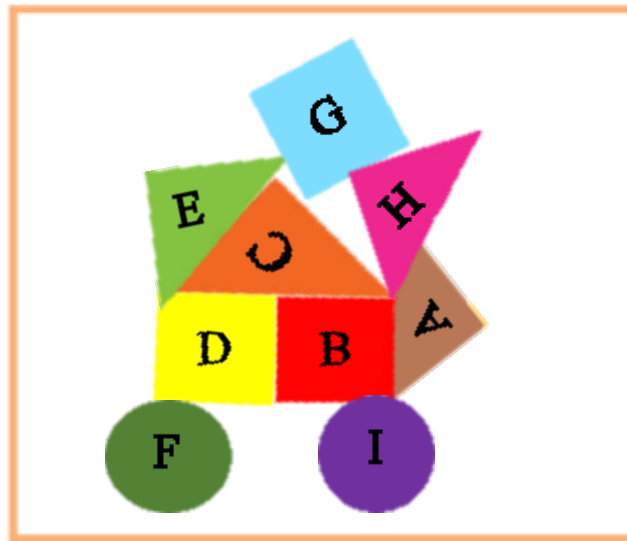
เลือกรูปเรขาคณิตบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์ โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษ
ไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสีตามที่ได้วางตัวอักษรไว้

รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ

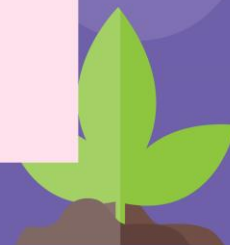
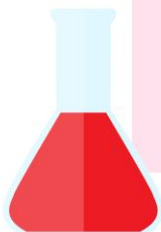
เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ



วาดภาพรถยนต์

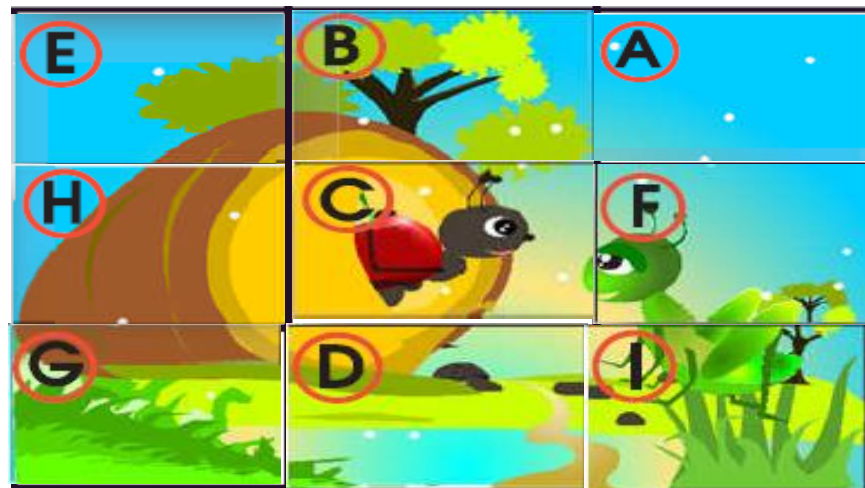


ใบงาน 06 แบบฝึกหัด เรื่อง การลองผิดลองถูก

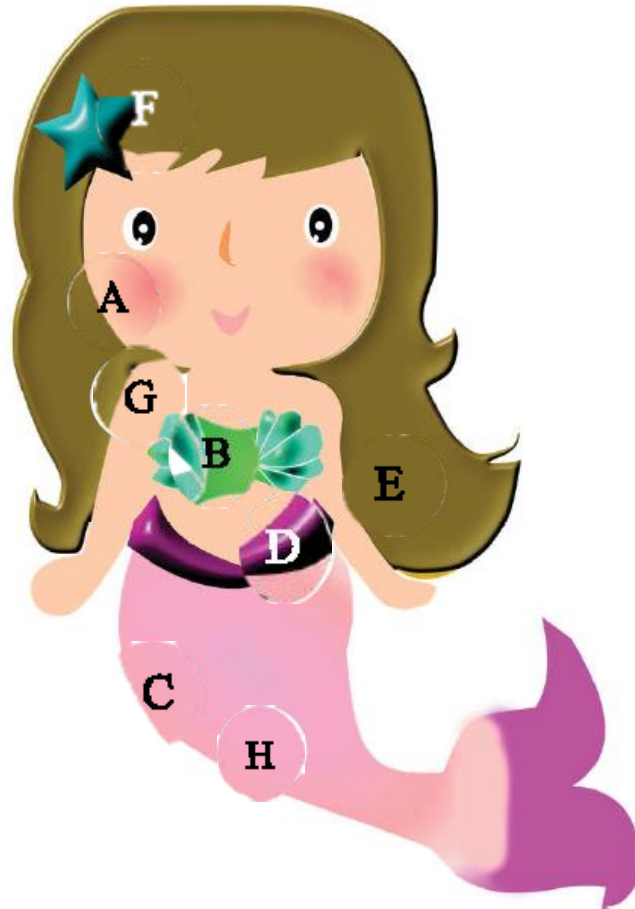


- นำภาพ A-I มาประกอบกัน
ให้เหมือนภาพต้นฉบับ
โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง

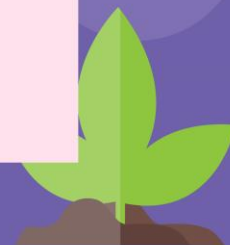
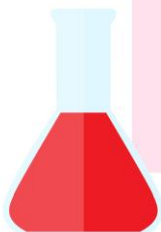
ภาพต้นฉบับ



2. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ตัวเงือกน้อย



ทิศทางของลูกศร





ไปทางขวา



ไปทางซ้าย



ขึ้นข้างบน

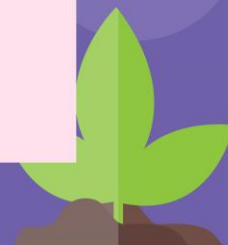
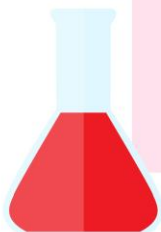




ลงข้างล่าง

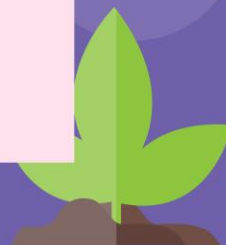
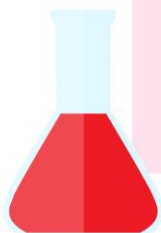
ใบงาน 01

เรื่อง I AM ROBOT



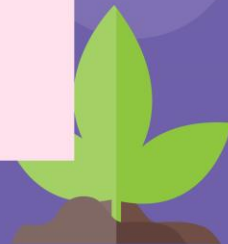
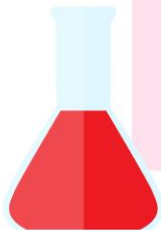


1. ตัวแทนกลุ่มแต่ละคู่จะเล่นบทบาทสมมติ โดยคนหนึ่งเป็นนักโปรแกรม อีกคนหนึ่งเป็นโรบอทนกฮูก คนที่เป็นนักโปรแกรมจะต้องใช้สัญลักษณ์ลูกศรเพื่อสั่งให้โรบอทนกฮูกเดินตามคำสั่ง เช่น สัญลักษณ์ลูกศรไปทางขวา จะแทนการเดินไปด้านขวา ๑ ก้าว หรือ ๑ ช่องในตาราง





2. ให้นักโปรแกรมเขียนสัญลักษณ์ที่เป็นลูกศร แทนคำสั่งลงในใบงาน 01 เพื่อให้โรบอทนกฮูก กลับบ้าน เมื่อนักโปรแกรมทำเสร็จแล้ว ให้บอก ทิศทางการเดินให้นักเรียนที่เล่นเป็นโรบอทนกฮูก เดินตามคำสั่ง



1. นักเขียนโปรแกรมเรียงบัตรคำสั่งพาหุ่นนกฮูกกลับบ้าน
2. หุ่นนกฮูกเดินตามเส้นทางที่นักโปรแกรมวางไว้
3. เขียนลูกศรคำสั่งลงในตาราง

