

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ภาคเรียนที่ ๒
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
(ฉบับปรับปรุง)

เล่ม ๒

ชื่อ/สกุล

เลขที่

ชั้นประถมศึกษาปีที่

โรงเรียน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ภาคเรียนที่ ๒
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เล่ม ๒

ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑



จัดทำโดย

สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชุดเอกสารสื่อ ๖๐ พรรษา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี
ลิขสิทธิ์ของ สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์
พิมพ์ครั้งที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๑ จำนวน ๒๒,๐๐๐ ชุด
จัดพิมพ์โดย องค์การค้ำของ สกสค.

คำนำ

ตามที่สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้จัดทำชุดการเรียนรู้ สำหรับใช้ในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็กที่ขาดครู มีครูไม่ครบชั้นหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดาร ซึ่งประกอบด้วยชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) หลังจากที่มีการนำไปใช้ พบว่าสื่อดังกล่าวช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนขนาดเล็กได้เป็นอย่างดี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเห็นควรให้มีการนำสื่อดังกล่าวมาใช้ในโรงเรียนประถมศึกษาทั่วไป เพื่อช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาระดับประถมศึกษาให้ดียิ่งขึ้น ประกอบกับกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามคำสั่งกระทรวงศึกษาธิการที่ สพฐ. ๑๒๓๙/๒๕๖๐ ลงวันที่ ๗ สิงหาคม ๒๕๖๐

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงได้ปรับปรุงชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประกาศใช้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด และเพื่อให้สะดวกต่อการนำไปใช้ โดยจัดแยกเป็นรายชั้น (ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖) และเป็นรายภาค (ภาคเรียนที่ ๑ และ ๒)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์นี้ จัดทำขึ้นให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านการสืบเสาะหาความรู้ มีการทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกได้

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ และเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการปรับปรุงและจัดทำเอกสารมา ณ โอกาส นี้

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สารบัญ

	หน้า
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เสียงรอบตัว	๑
หน่วยย่อยที่ ๑ เสียงในชีวิตประจำวัน	๒
เรื่อง เสียงรอบตัวเรา	๒
เรื่อง การเกิดเสียง	๑๐
เรื่อง ทิศทางการเคลื่อนที่ของเสียง	๑๙
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ทรัพยากรธรรมชาติรอบตัว	๒๕
หน่วยย่อยที่ ๑ ลักษณะของหิน	๒๖
เรื่อง แหล่งที่พบหิน	๒๖
เรื่อง ลักษณะของหิน	๓๑
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ ท้องฟ้าและดาว	๔๑
หน่วยย่อยที่ ๑ ท้องฟ้าของเรา	๔๒
เรื่อง ดาว	๔๒
เรื่อง การมองเห็นดาวในท้องฟ้า	๔๙
เรื่อง การปรากฏของดาว	๕๔
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ วิทยาการคำนวณ	๖๑
หน่วยย่อยที่ ๑ การเปรียบเทียบ	๖๒
เรื่อง ความเหมือนและความแตกต่าง	๖๒
เรื่อง การค้นหาด้วยการเปรียบเทียบ	๗๐
หน่วยย่อยที่ ๒ การเรียงลำดับ	๗๙
เรื่อง ขั้นตอนในกิจวัตรประจำวัน	๗๙

	หน้า
หน่วยย่อยที่ ๓ การแก้ปัญหา	๙๐
เรื่อง การลองผิดลองถูก	๙๐
เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย	๑๐๐
หน่วยย่อยที่ ๔ การเขียนโปรแกรม	๑๑๒
เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่	๑๑๒
เรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข	๑๒๓
หน่วยย่อยที่ ๕ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์	๑๓๐
เรื่อง คอมพิวเตอร์มีประโยชน์	๑๓๐
เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ	๑๔๐
แบบทดสอบ	๑๕๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖

วิทยาการคำนวณ

ใบงาน



บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑

หน่วยย่อยที่ ๑
การเปรียบเทียบ

เรื่อง ความเหมือนและความแตกต่าง



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๑-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างอย่างไร

จุดประสงค์

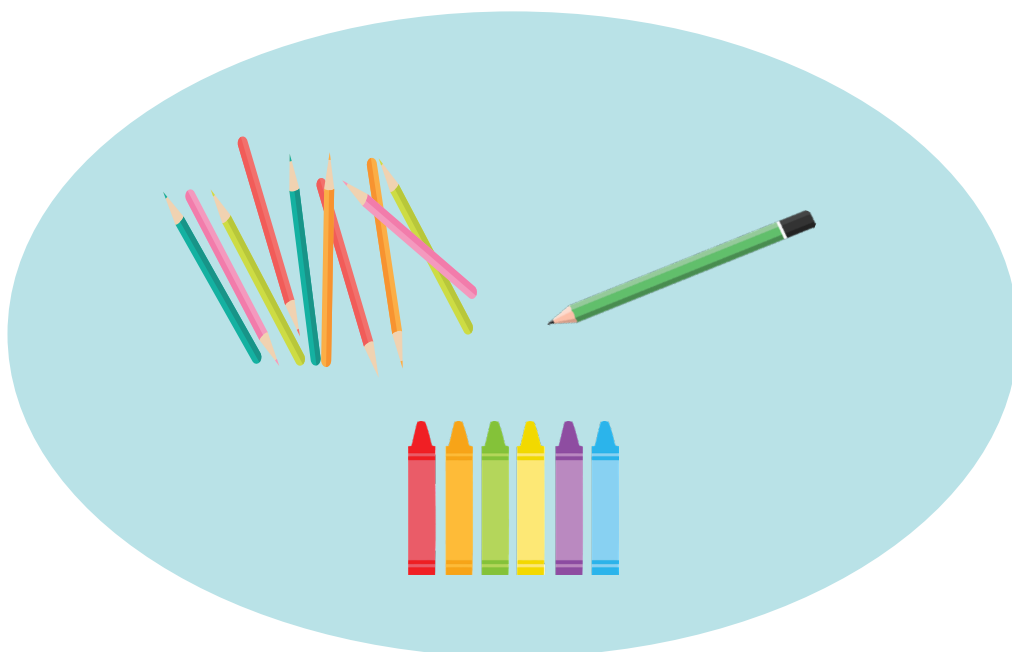
เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งต่างๆ

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. สีไม้หรือสีเทียน
๒. ดินสอ

วิธีทำ

๑. แต่ละคนระบุสัตว์ที่รู้จักคนละ ๑ ชนิด พร้อมบอกส่วนต่าง ๆ ของสัตว์นั้น
๒. ทำใบงาน ๐๑ และ ๐๒
๓. ร่วมกันอภิปรายความเหมือนและความแตกต่างของสัตว์ในใบงาน ๐๑ และ ๐๒



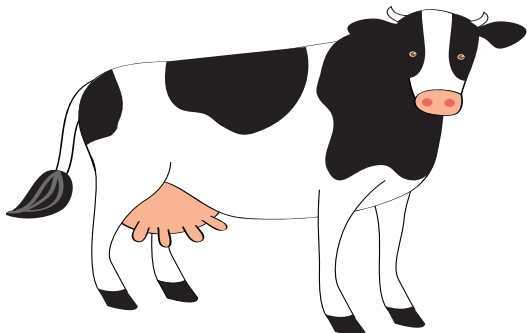
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๑-๐๑

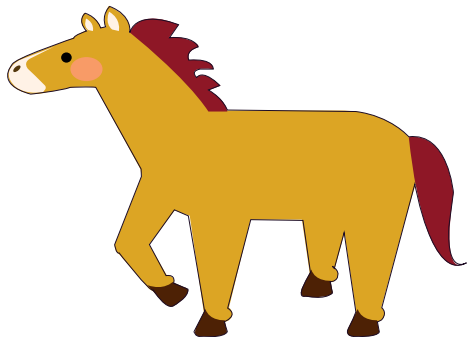
ใบงาน ๐๑ : ดูให้ดี

๑. เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าส่วนต่าง ๆ ที่สัตว์ชนิดนั้นมี



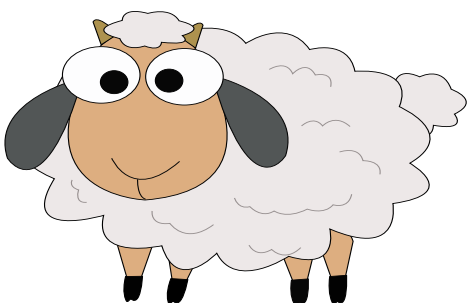
วัว

- ☐ หู
- ☐ เขา
- ☐ ขา
- ☐ ตา
- ☐ หาง



ม้า

- ☐ หู
- ☐ เขา
- ☐ ขา
- ☐ ตา
- ☐ หาง



แกะ

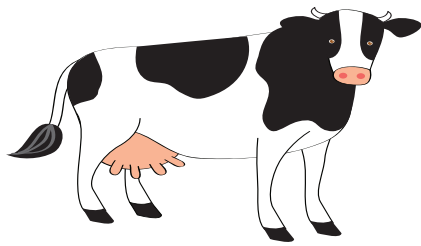
- ☐ หู
- ☐ เขา
- ☐ ขา
- ☐ ตา
- ☐ หาง

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

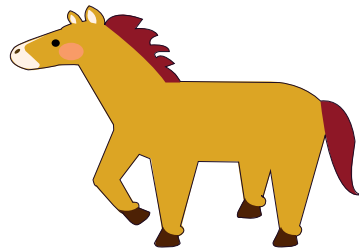


บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑-๐๑

๒. จากข้อ ๑ เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าส่วนต่าง ๆ ที่สัตว์ทั้ง ๓ ชนิด
ที่มีเหมือนกัน



วัว



ม้า



แกะ



หู



เขา



ขา



ตา



หาง

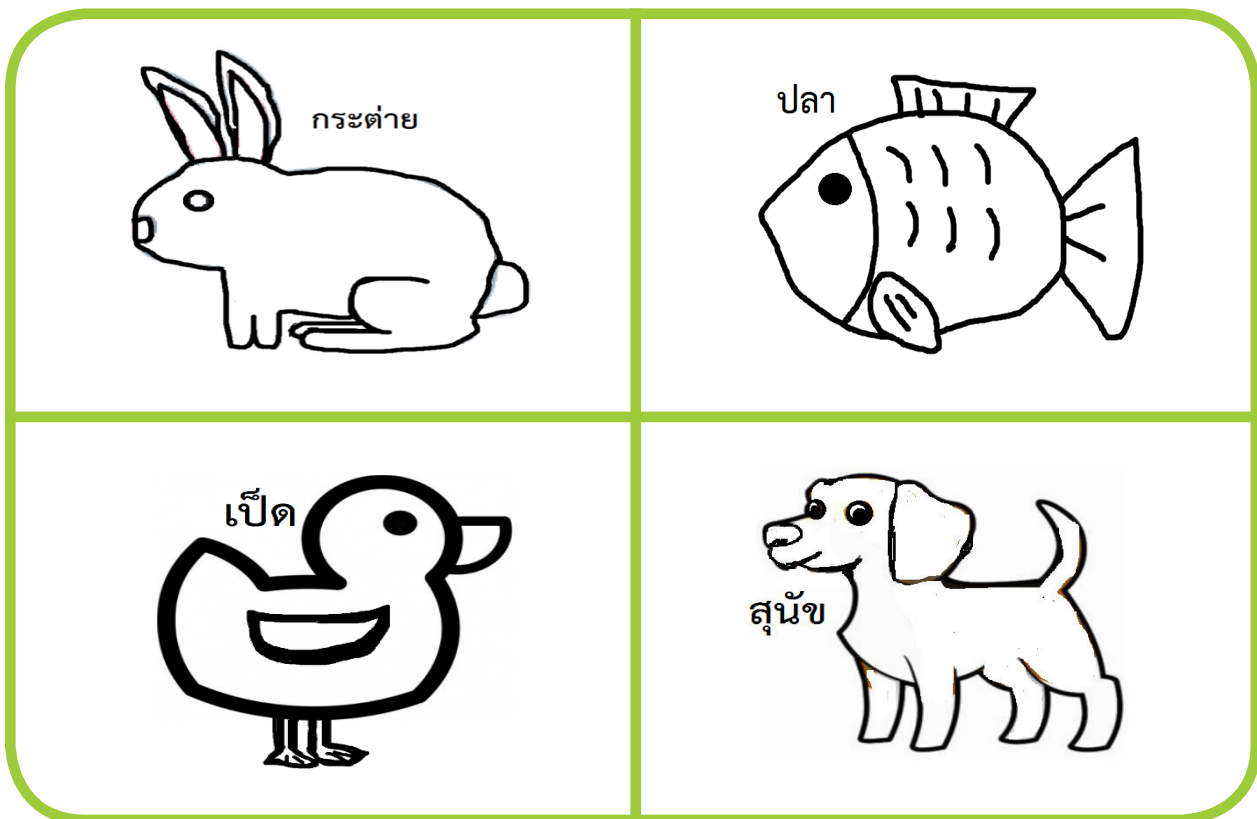
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑-๐๒

ใบงาน ๐๒ : เหมือนหรือต่าง

๑. เลือกสัตว์ ๒ ชนิดและบอกความเหมือนและความแตกต่างของสัตว์ทั้งสองชนิด



คู่ของสัตว์ที่เลือกคือ ☐ กระต่าย ☐ ปลา ☐ เป็ด ☐ สุนัข

สิ่งที่เหมือนกัน คือ

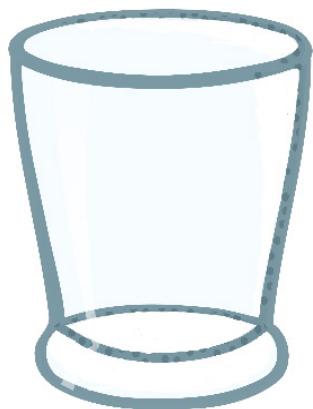
สิ่งที่แตกต่างกัน คือ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

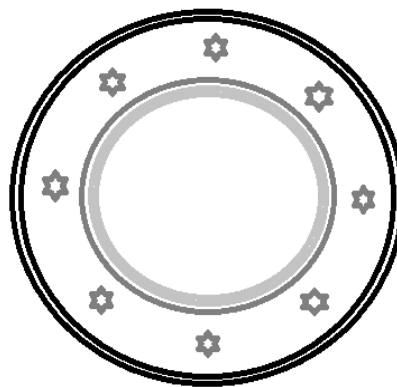


บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑-๐๒

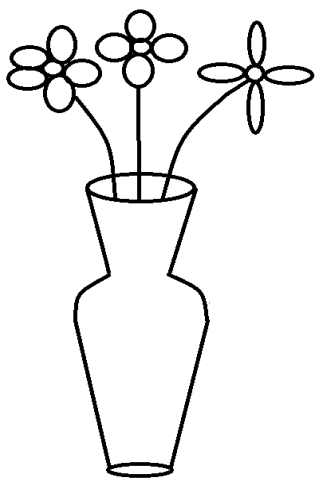
๒. ระบายสี สิ่งของที่มีการใช้งานแตกต่างจากสิ่งอื่นและบอกเหตุผลที่เลือก



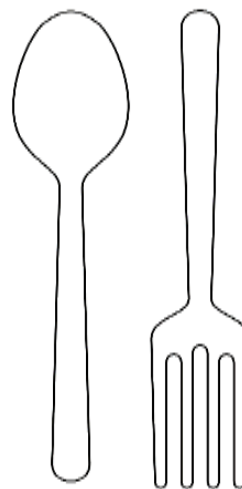
แก้ว



จาน



แจกันดอกไม้



ช้อนส้อม

เหตุผลที่เลือก เพราะ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑-๐๒

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ คำตอบที่นักเรียนเลือก ดูได้จากอะไร

๒. จากใบงาน ๐๒ คำตอบที่นักเรียนเลือก ดูได้จากอะไร

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

วงกลมล้อมรอบ
คำให้ถูกต้อง

การเปรียบเทียบความเหมือน ดูได้จากลักษณะที่มองเห็น และเปรียบเทียบว่ามีสิ่งใดที่ (ซ้ำกัน/ต่างกัน) แล้วจึงสรุปสิ่งที่เหมือนกัน

การเปรียบเทียบความแตกต่าง ดูได้จากหน้าที่การทำงานที่ (เป็นแบบเดียวกัน/ไม่เข้าพวก) แล้วจึงสรุปสิ่งที่แตกต่างกัน

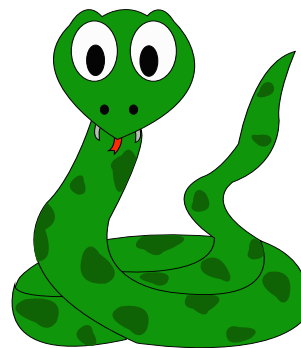
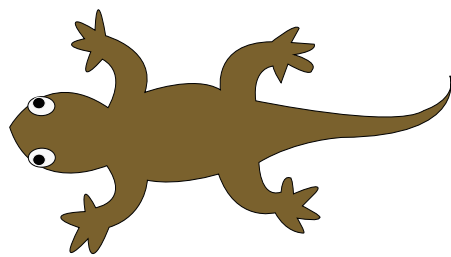
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / พ. ๑.๑-๐๓

ใบงาน ๐๓ : แบบฝึกหัด เรื่องความเหมือนและความแตกต่าง

๑. จิ้งจกกับงู เหมือนหรือแตกต่างกัน อย่างไร



- มีขา (เหมือนกัน / ต่างกัน)
- มีตา (เหมือนกัน / ต่างกัน)
- มีหาง (เหมือนกัน / ต่างกัน)

สรุปว่า จิ้งจกกับงู มี เหมือนกัน

จิ้งจกมี แตกต่างไม่มี

ใบงาน



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒

หน่วยย่อยที่ ๑ การเปรียบเทียบ



เรื่อง การค้นหาด้วยการเปรียบเทียบ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ ค้นหาอย่างไร

จุดประสงค์

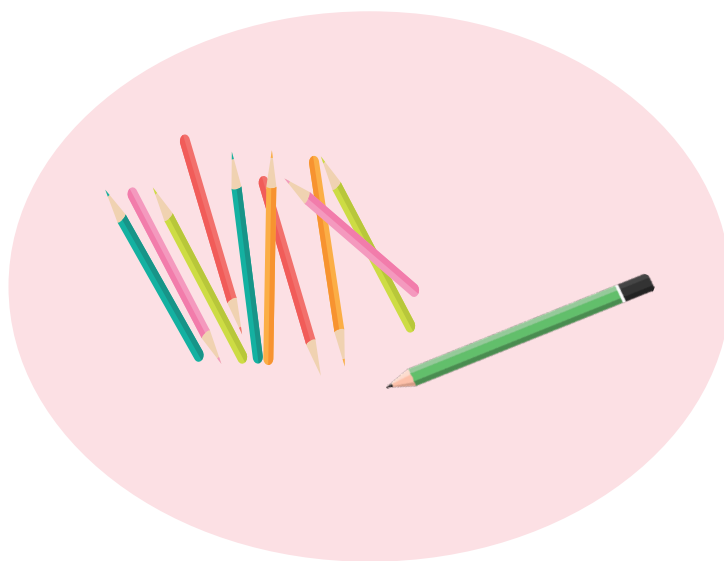
ค้นหาสิ่งของจากภาพหรือสถานการณ์จริงอย่างเป็นระบบ

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. ดินสอสี
๒. ดินสอ

วิธีทำ

๑. ค้นหาสิ่งที่แตกต่างกันจากภาพ ๒ ภาพ ในใบงาน ๐๑
๒. ค้นหาสิ่งที่ต้องการเพื่อนับจำนวนในใบงาน ๐๒
๓. ร่วมกันอภิปรายวิธีค้นหาจากรูปภาพและนำเสนอ



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

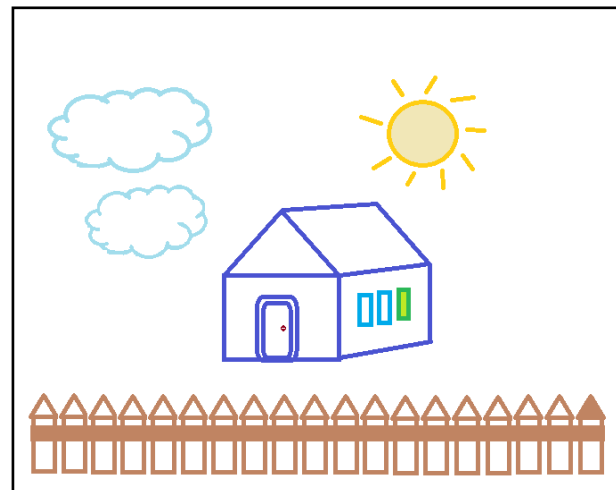
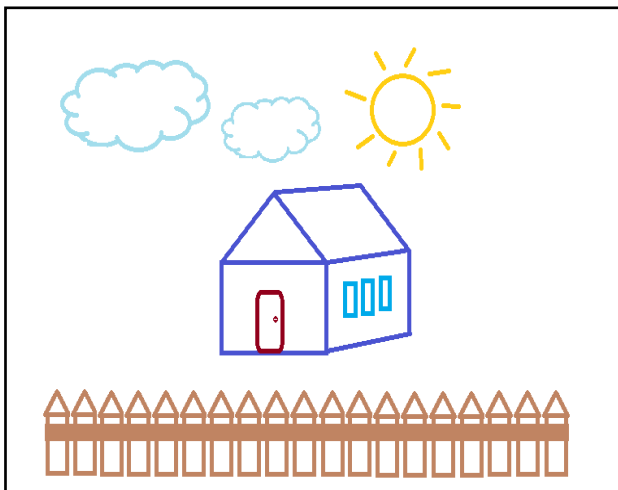


บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๑

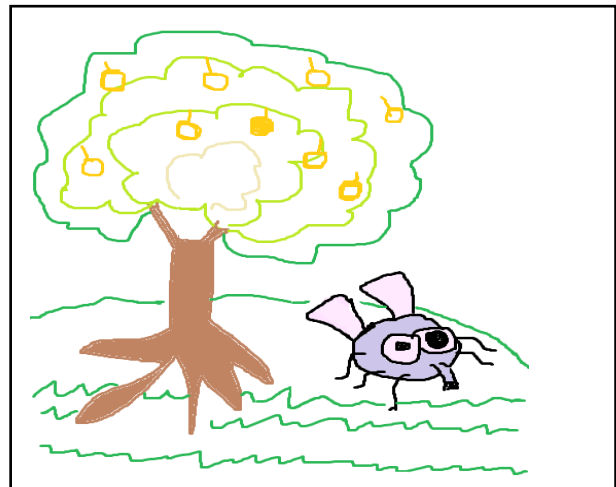
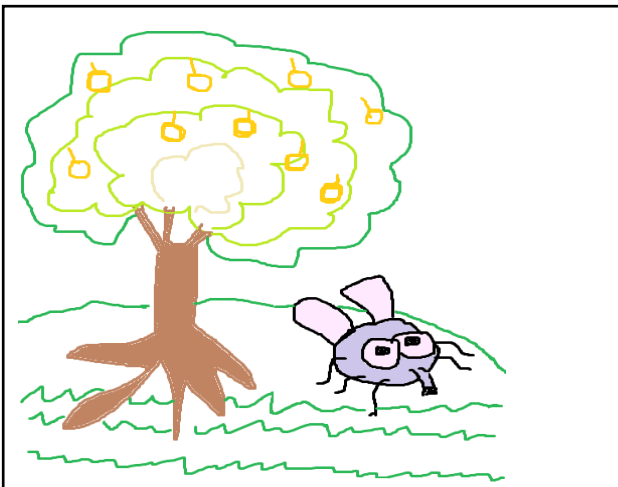
ใบงาน ๐๑ : จุดต่าง

วงกลมล้อมรอบจุดที่แตกต่างกันใน ๒ ภาพของแต่ละคู่จำนวน ๕ จุด พร้อมบอกวิธีค้นหา

๑.



๒.



วงกลมล้อมรอบคำที่เลือก

นักเรียนมีวิธีการค้นหาอย่างไร

จากบนลงล่าง / จากซ้ายไปขวา / จากล่างขึ้นบน / จากขวามาซ้าย

อื่น ๆ เช่น _____

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๒

ใบงาน ๐๒ : อยู่ไหนนะ

๑. ร้านขายเสื้อผ้า มีเสื้อผ้ามากมาย ให้ช่วยค้นหาชุด
 ค้นหาเจอ



แล้วระบายสีเมื่อ



วงกลมล้อมรอบคำที่เลือก

นักเรียนมีวิธีการค้นหาอย่างไร

จากบนลงล่าง / จากซ้ายไปขวา / จากล่างขึ้นบน / จากขวามาซ้าย

อื่น ๆ เช่น

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๒

๒. ลานจอดรถแห่งนี้ มีรถจอดอยู่มากมายดังรูป



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๒

๒.๑ ให้นับจำนวนรถแต่ละแบบต่อไปนี้

(๑) มีรถ



..... คัน

(๒) มีรถ



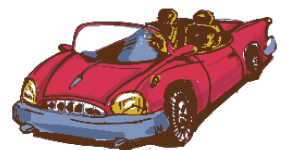
..... คัน

(๓) มีรถ



..... คัน

(๔) มีรถ



..... คัน

(๕) มีรถ



..... คัน

(๖) มีรถ



..... คัน

(๗) มีรถ



..... คัน

(๘) มีรถ



..... คัน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๒

วงกลมล้อมรอบคำที่เลือก

๒.๒ นักเรียนมีวิธีการค้นหารถแต่ละแบบอย่างไร

จากบนลงล่าง / จากซ้ายไปขวา / จากล่างขึ้นบน / จากขวามาซ้าย

อื่น ๆ เช่น

๒.๓ จากข้อ ๒.๑ รถในข้อใด มีจำนวนน้อยที่สุด และมีจำนวนมากที่สุด

รถหมายเลข

มีจำนวนน้อยที่สุด

รถหมายเลข

มีจำนวนมากที่สุด

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๒

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ นักเรียนสามารถหาจุดแตกต่างของภาพ ๒ ภาพได้เร็วที่สุด
ทำได้อย่างไร

๒. จากใบงาน ๐๒ นักเรียนสามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการและนับจำนวนรถได้เร็ว
ที่สุด ทำได้อย่างไร

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

วงกลมล้อมรอบ
คำที่เลือกให้ถูกต้อง

การหาจุดแตกต่างของภาพ ๒ ภาพ เป็นการค้นหา
สิ่งที่เหมือนกันและค้นหาส่วนที่แตกต่างกันด้วยวิธีเปรียบเทียบ
โดยค้นหาจาก (บนลงล่าง / ซ้ายไปขวา / ล่างขึ้นบน / ขวาไปซ้าย)

การค้นหาสิ่งของจำนวนมากในภาพ ควรใช้วิธีการค้นหาอย่างเป็นระบบ
(บนลงล่าง / ซ้ายไปขวา / ล่างขึ้นบน / ขวาไปซ้าย) เพื่อช่วยในการค้นหา
ได้อย่างรวดเร็ว

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๑ / ผ. ๑.๒-๐๓

ใบงาน ๐๓ : แบบฝึกหัด เรื่องการค้นหาด้วยการเปรียบเทียบ

๑. จากใบงาน ๐๑ และใบงาน ๐๒ นักเรียนใช้วิธีการค้นหาด้วยวิธีใด
ใช้วิธีค้นหาแบบสุ่ม / ใช้วิธีค้นหาอย่างเป็นระบบ

๒. นักเรียนคิดว่าวิธีการค้นหาใดดีกว่ากัน เพราะเหตุใด

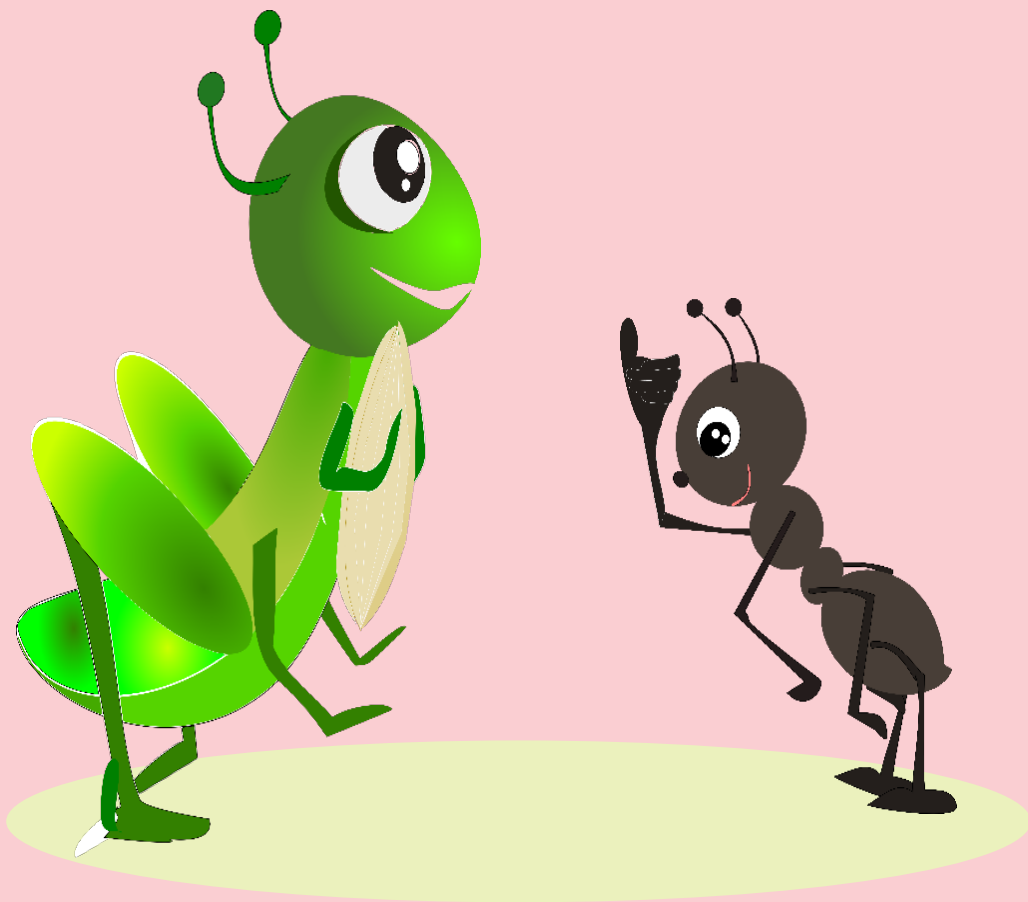
ใบงาน



บ. ๖.๒ / ผ. ๒

หน่วยย่อยที่ ๒
การเรียงลำดับ

เรื่อง ขั้นตอนในกิจวัตรประจำวัน



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / พ. ๒-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ เรียงลำดับเหตุการณ์อย่างไร

จุดประสงค์

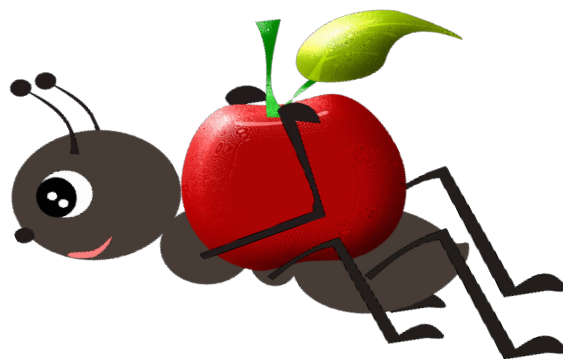
เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ตามลำดับขั้นตอน

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. ดินสอ
๒. ดินสอสี

วิธีทำ

๑. เรียงลำดับเหตุการณ์จากภาพที่กำหนดให้ในใบงาน ๐๑
๒. เรียงลำดับเหตุการณ์ในนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือดูคลิปวิดีโอในใบงาน ๐๒
๓. เรียงลำดับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในใบงาน ๐๓-๐๕
๔. ร่วมกันอภิปรายการเรียงลำดับเหตุการณ์ในใบงาน ๐๑-๐๕
๕. พูดคุยกับเพื่อนว่าถ้าสลับที่ลำดับเหตุการณ์ในใบงาน ๐๓-๐๕ แล้วผลจะเป็นอย่างไร



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

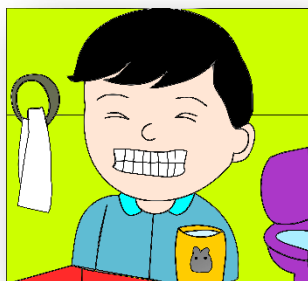


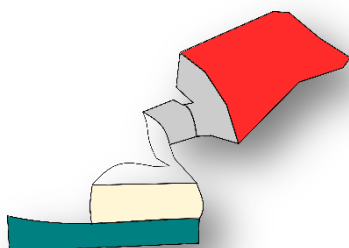
บ. ๖.๒ / พ.๒ - ๐๑

ใบงาน ๐๑ : ขั้นตอนการแปรงฟัน

เรียงลำดับขั้นตอนการแปรงฟันเต็มตัวเลข ๑,๒,๓ ตามลำดับ







ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / พ. ๒-๐๒

ใบงาน ๐๒ : เหตุการณ์ในนิทาน



นิทาน เรื่องมดกับตั๊กแตน



เข้าวันหนึ่งในฤดูร้อน ระหว่างตั๊กแตนร้องเพลงอย่างสนุกสนาน มันก็หันไปเห็นฝูงมดขนอาหารเดินผ่านมา จึงเอ่ยปากชวนฝูงมดให้มาร้องเพลงด้วยกัน มดตัวหนึ่งตอบว่า “ไม่ได้หรอก พวกข้าต้องรีบหาอาหารมาตุนไว้ สำหรับฤดูหนาวที่กำลังจะมาถึง แล้วเจ้าไม่เตรียมอาหารไว้บ้างหรือ” “ไม่เห็นต้องรีบเลย อีกตั้งนานกว่าจะถึงฤดูหนาว” ตั๊กแตนตอบ

เมื่อฤดูหนาวมาถึงสัตว์ต่าง ๆ พวกมันหลบอยู่แต่ในรัง ส่วนตั๊กแตนหาอาหารไม่ได้เลย มันจึงมาขอแบ่งอาหารจากฝูงมด “ข้ามัวแต่ทำตัวไร้สาระในฤดูร้อนตอนนี้ข้าสำนึกแล้วได้โปรดแบ่งอาหารให้ข้าบ้างเถิด” ฝูงมดจึงตอบว่า “ถ้าเจ้าสามารถร้องเพลงได้อย่างสบายใจได้ในฤดูร้อน ทำไมเจ้าจึงไม่ร้องต่อไปในฤดูหนาวล่ะ”

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

ควรเตรียมตัวให้พร้อมเสมอ สำหรับสิ่งที่จะต้องเจอในวันข้างหน้า

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / ผ. ๒ - ๐๒

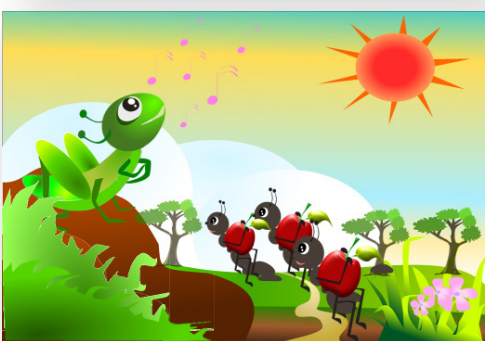
โยงเส้นเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ในนิทานเรื่องมดกับตั๊กแตน



๑



๒



๓

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

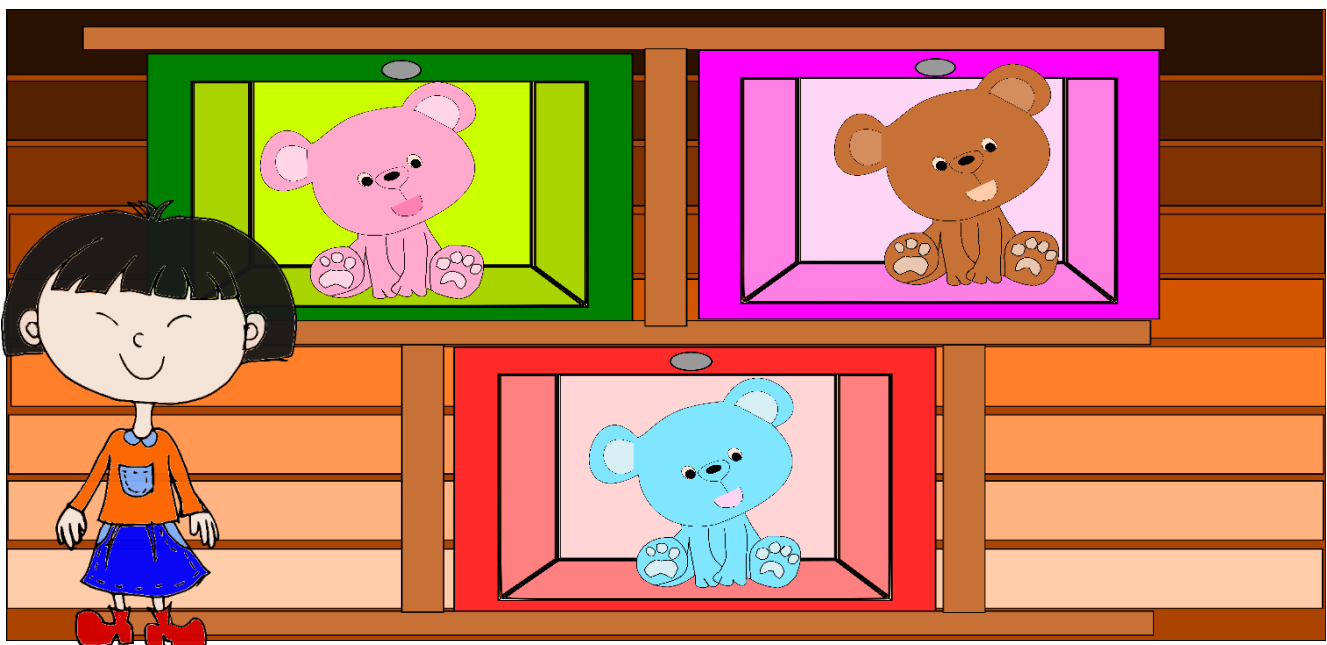


บ. ๖.๒ / พ. ๒-๐๓

ใบงาน ๐๓ : การเรียงลำดับเหตุการณ์ตามคำสั่ง

จากข้อความที่กำหนดเขียนเลขเรียงลำดับเหตุการณ์ใน  หน้าเหตุการณ์

ช่วยไบหม่อนเก็บตุ๊กตาหมีโดย ครั้งที่ ๑ หยิบตุ๊กตาหมีสีฟ้าวางไว้ในช่องสีแดง
ครั้งที่ ๒ หยิบตุ๊กตาหมีสีชมพูวางไว้ในช่องสีเขียวและครั้งที่ ๓ หยิบตุ๊กตาหมีสี
น้ำตาลวางไว้ในช่องสีชมพู



หยิบตุ๊กตาหมีสีชมพู

หยิบตุ๊กตาหมีสีน้ำตาล

วางตุ๊กตาหมีสีน้ำตาล

ช่องสีชมพู

หยิบตุ๊กตาหมีสีฟ้า

ช่องสีเขียว

ช่องสีแดง

วางตุ๊กตาหมีสีชมพู

วางตุ๊กตาหมีสีฟ้า

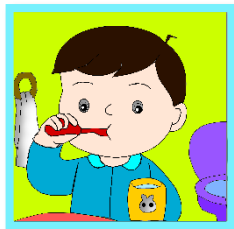
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / พ.๒-๐๔

ใบงาน ๐๔ : กิจวัตรประจำวันของฉัน

เรียงลำดับขั้นตอนกิจวัตรประจำวันก่อนไปโรงเรียน โดยเขียนตัวเลขตามลำดับลงใน  ได้ภาพ



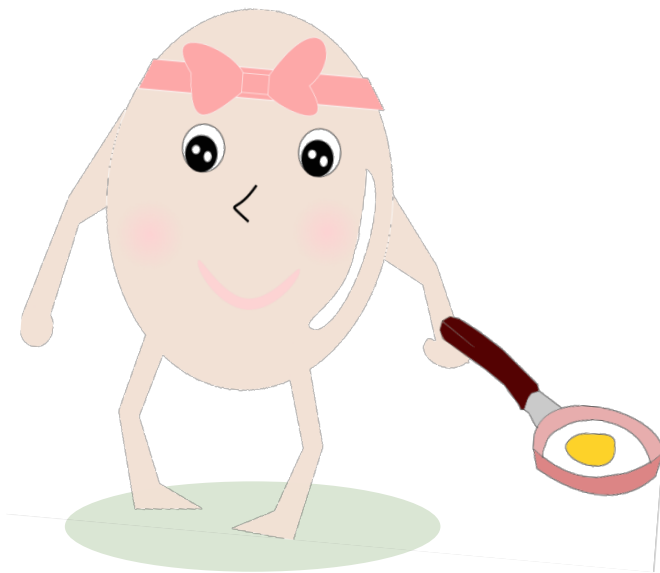
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / ผ. ๒ - ๐๕

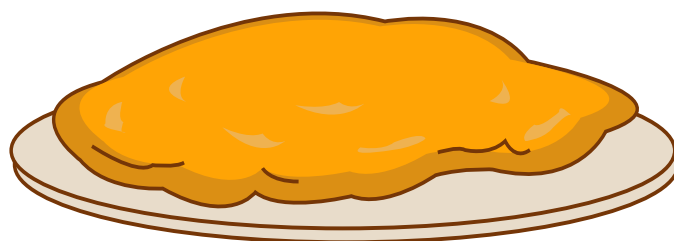
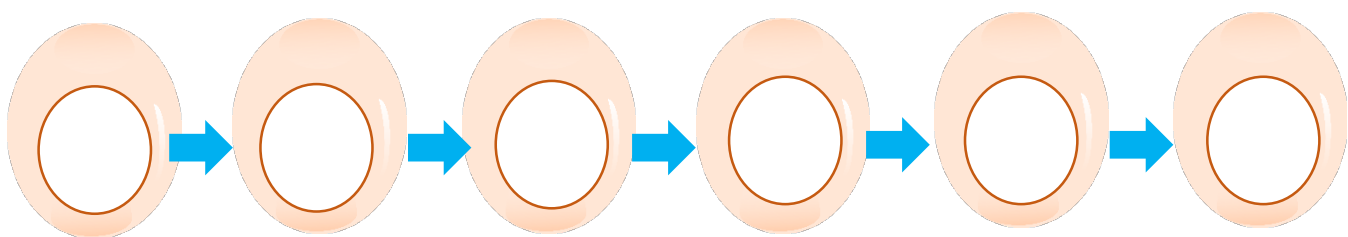
ใบงาน ๐๕ : ไข่เจียวแสนอร่อย

นำตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความเติมลงในช่องว่างเพื่อเรียงลำดับการทำไข่เจียว



ขั้นตอนการทำไข่เจียว

๑. ตั้งกระทะบนเตาไฟ
๒. ตอกไข่ใส่ชาม
๓. ใส่เครื่องปรุง
๔. ตีไข่ให้เข้ากัน
๕. เทไข่ลงในกระทะ
๖. ตักไข่ใส่จาน



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / ผ. ๒-๐๕

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ นักเรียนคิดว่าขาดขั้นตอนใดในการแปรงพัน

๒. จากใบงาน ๐๒ นิทานเรื่องมดกับตั๊กแตน นักเรียนคิดว่าควรเพิ่มเหตุการณ์ใดหรือไม่ อย่างไร

๓. จากใบงาน ๐๓ กิจกรรมเก็บตุ๊กตาหมีให้อยู่ในช่องที่กำหนดตามคำสั่ง ถ้านำคำสั่งครั้งที่ ๓ มาไว้ก่อนครั้งที่ ๑ การเก็บตุ๊กตาหมีลงในช่องสีที่กำหนดจะเปลี่ยนไปหรือไม่ เพราะอะไร

๔. จากใบงาน ๐๔ กิจกรรมกิจวัตรประจำวันของฉัน มีขั้นตอนใดที่สามารถสลับกันได้แล้วยังทำให้กิจวัตรประจำวันของฉันครบถ้วน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / ผ.๒ - ๐๕

๕. จากใบงาน ๐๕ ขั้นตอนการทำไข่เจียวแสนอร่อย ขั้นตอนใดสามารถสลับที่กันได้ และขั้นตอนใดที่สามารถตัดได้แล้วยังได้ไข่เจียว

๖. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

แบบขั้นตอน

แบบสลับได้

เลือกคำไปเติม
ให้ถูกต้อง

การเรียงลำดับเหตุการณ์ ต้องเรียงลำดับแบบ
เป็นขั้นตอนไม่สามารถข้ามขั้นตอนใด ขั้นตอนหนึ่งได้ เพราะถ้าขาดขั้นตอน
ใดไปจะไม่เกิดผลตามที่ต้องการ

การเรียงลำดับเหตุการณ์ คือบางเหตุการณ์
สามารถสลับขั้นตอนการดำเนินงานได้ โดยจะให้ผลเหมือนเดิมตามที่ต้องการ

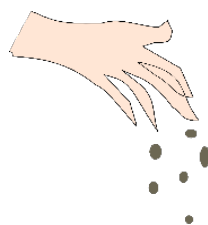
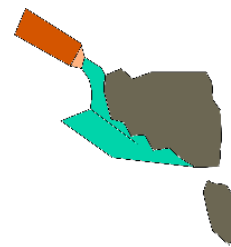
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๒ / พ. ๒ - ๐๖

ใบงาน ๐๖ : แบบฝึกหัด เรื่องขั้นตอนในกิจวัตรประจำวัน

เรียงลำดับขั้นตอนการปลูกต้นไม้โดยเขียนตัวเลขลงใน  ได้ภาพ



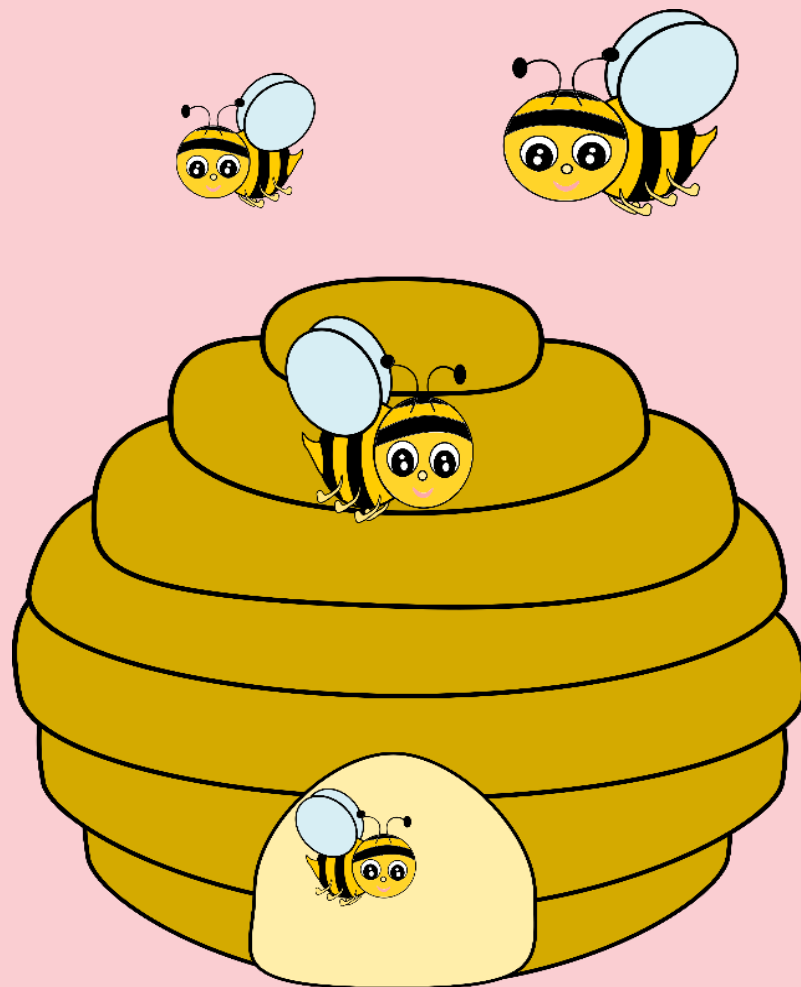
ใบงาน



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑

หน่วยย่อยที่ ๓
การแก้ปัญหา

เรื่อง การลองผิดลองถูก



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๑-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ แก้ปัญหาโดยการลองผิดลองถูกได้อย่างไร

จุดประสงค์

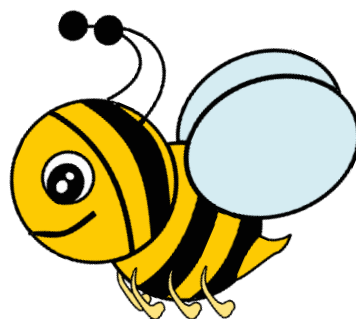
๑. อธิบายการแก้ปัญหาโดยการลองผิดลองถูก
๒. ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่ม

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. ดินสอ
๒. ดินสอสี

วิธีทำ

๑. หาเส้นทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมายในใบงาน ๐๑-๐๓
๒. ร่วมกันอภิปรายจำนวนเส้นทางที่ลากได้และเส้นทางที่สั้นที่สุด
๓. ต่อจิ๊กซอว์ในใบงาน ๐๔-๐๕
๔. ร่วมกันอภิปรายวิธีการต่อจิ๊กซอว์ได้ถูกต้องและใช้เวลาน้อย



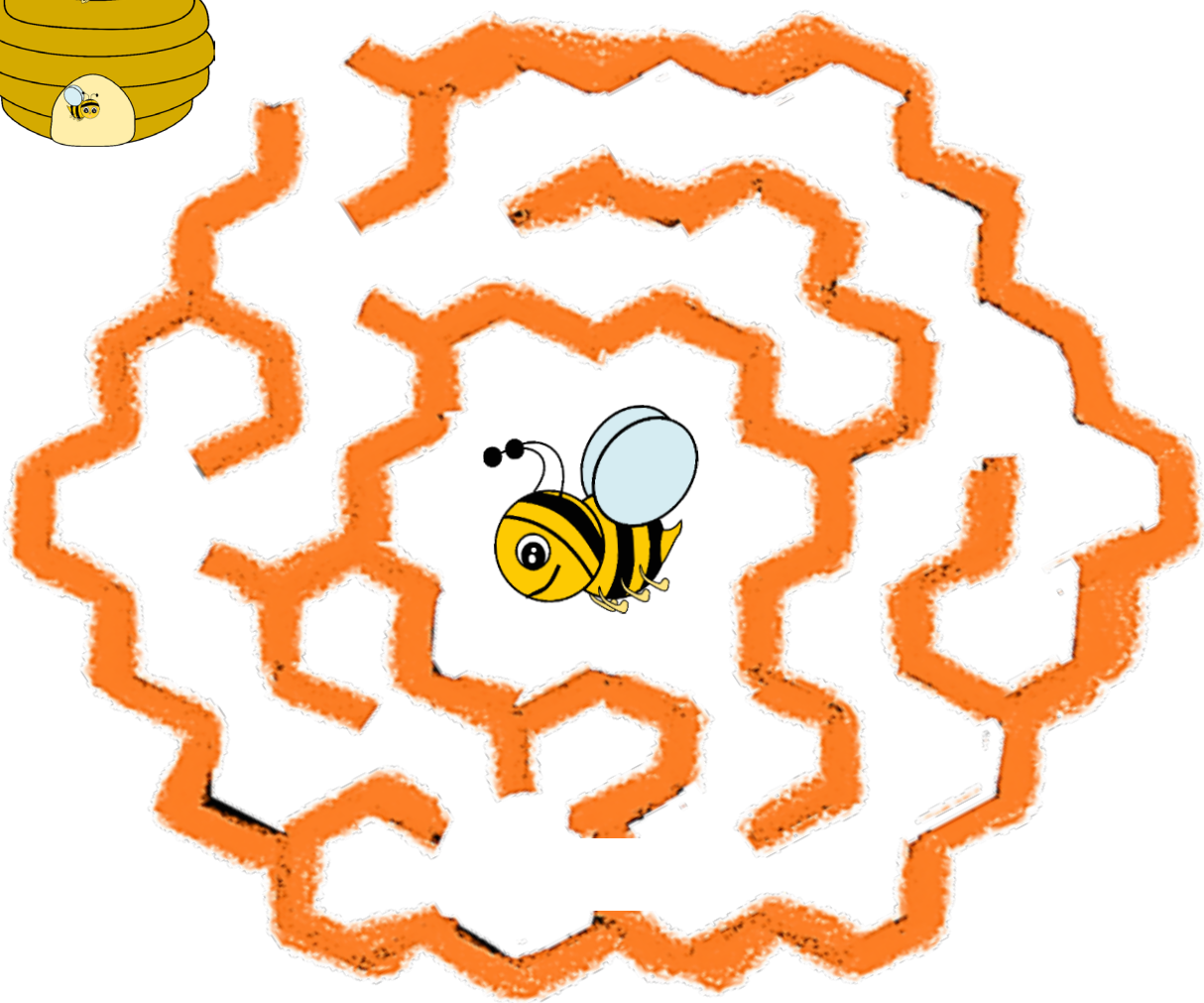
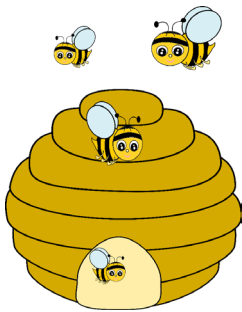
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑-๐๑

ใบงาน ๐๑ : ช่วยน้องผึ้งกลับบ้าน

ลากเส้นพาผึ้งน้อยกลับบ้าน



เส้นทางกลับรังมี เส้นทาง

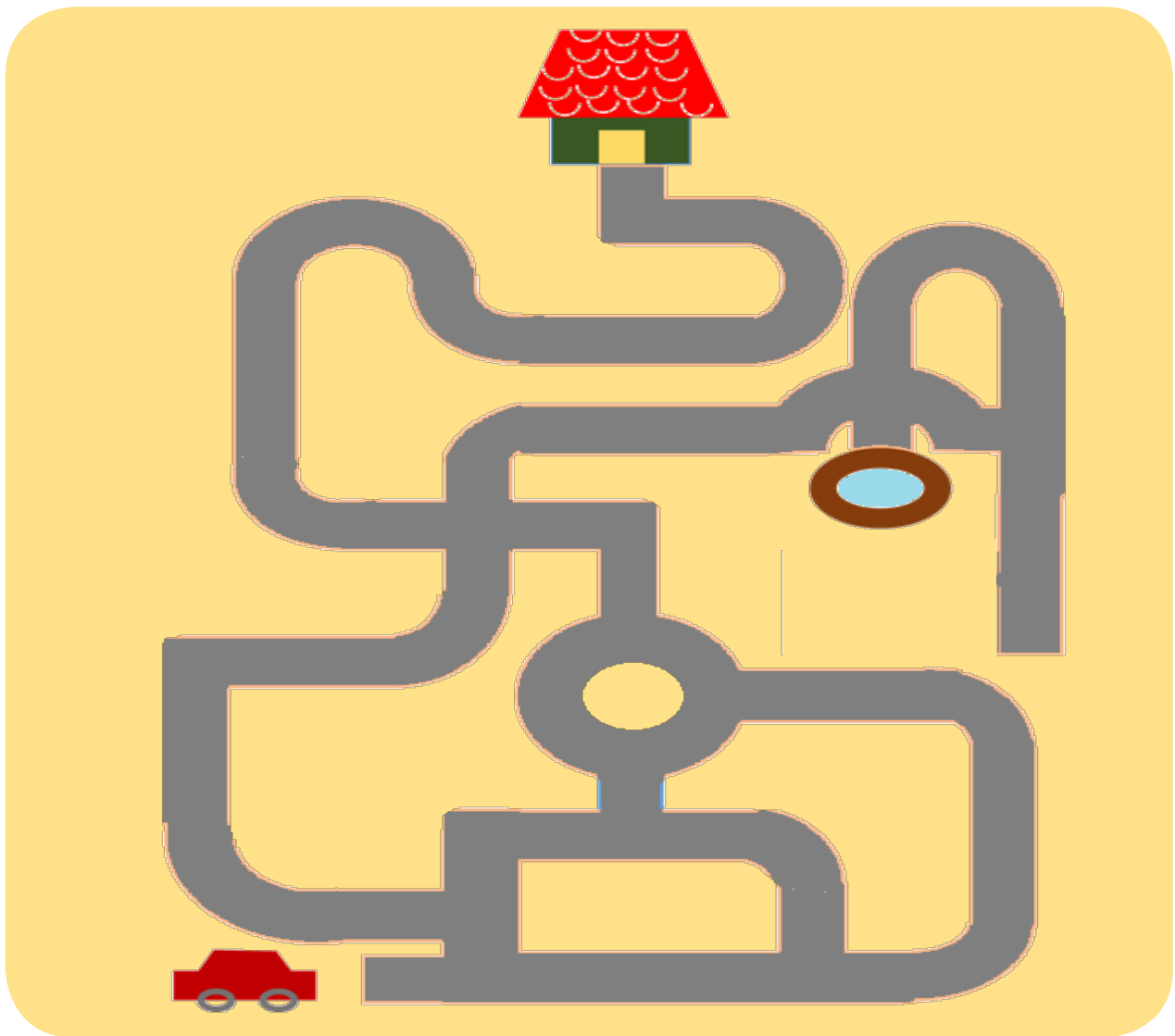
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑-๐๒

ใบงาน ๐๒ : เส้นทางกลับบ้าน

ช่วยหาเส้นทางให้คุณพ่อขับรถกลับบ้าน ให้ได้จำนวนเส้นทางมากที่สุด โดยใช้ดินสอสีที่ต่างกันลากเส้นทางแต่ละเส้น



เส้นทางกลับบ้านของนักเรียนมี _____ เส้นทาง

และเส้นทางสีใดเป็นเส้นทางที่สั้นที่สุด

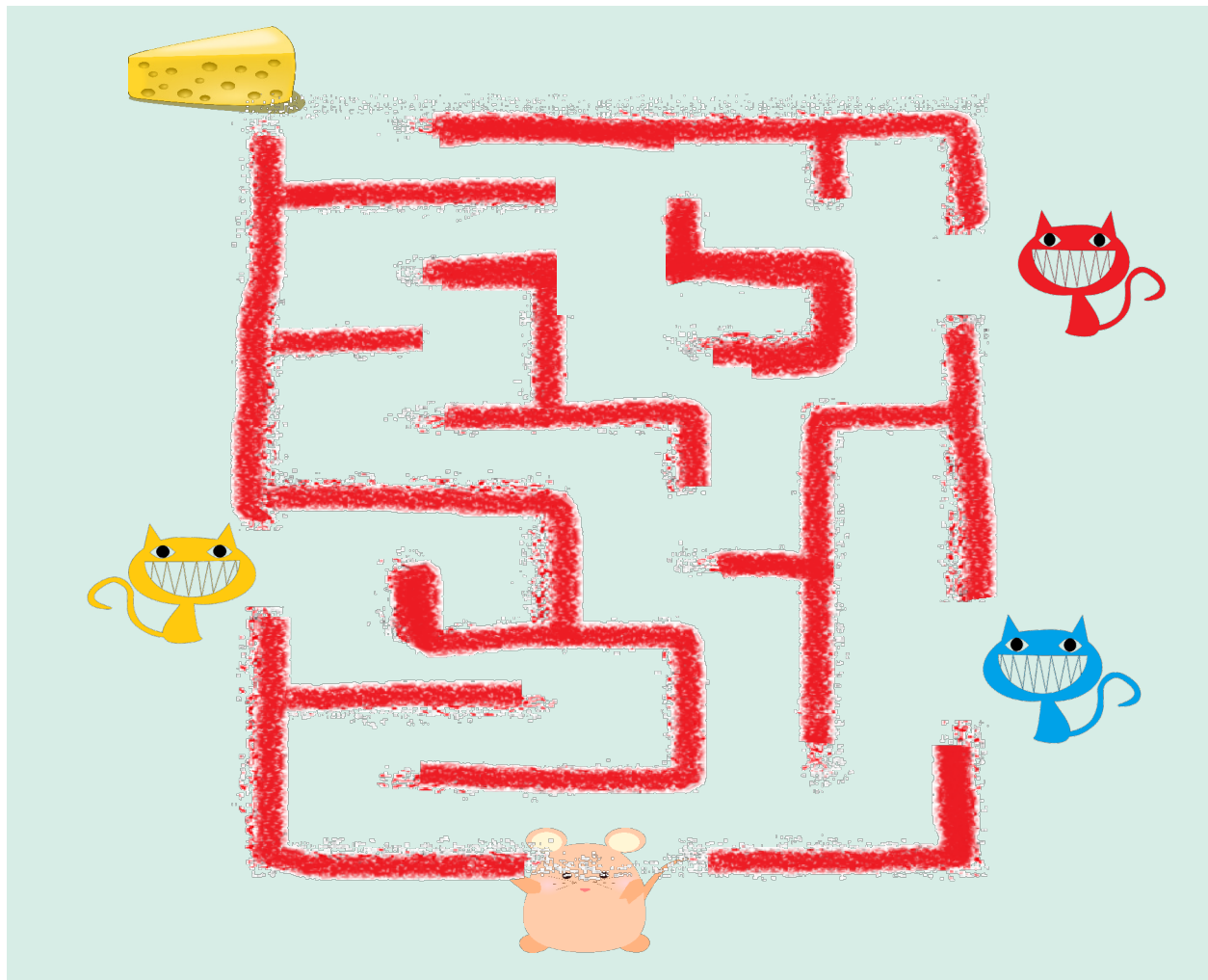
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๑-๐๓

ใบงาน ๐๓ : ช่วยหนูหาชีส

ลากเส้นเพื่อช่วยหนูหาชีสในการเดินทางครั้งนี้มีอุปสรรคเป็นแมว ๓ ตัว โดยใช้
ดินสอสีที่สีต่างกัน



เส้นทางที่หนูจะไปหาชีสโดยปลอดภัยมีทั้งหมด เส้นทาง

และเส้นทางสีใดเป็นเส้นทางที่สั้นที่สุด

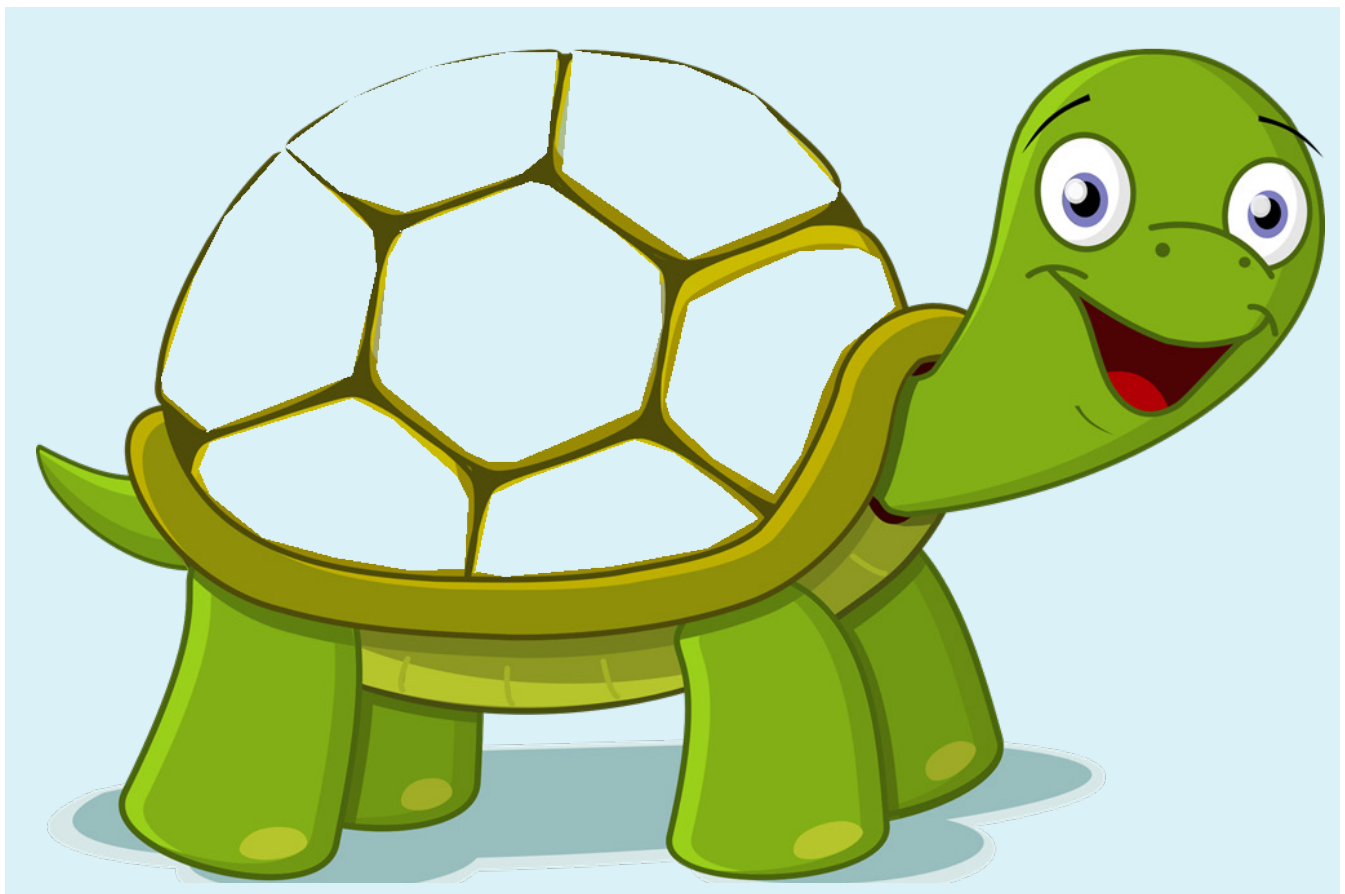
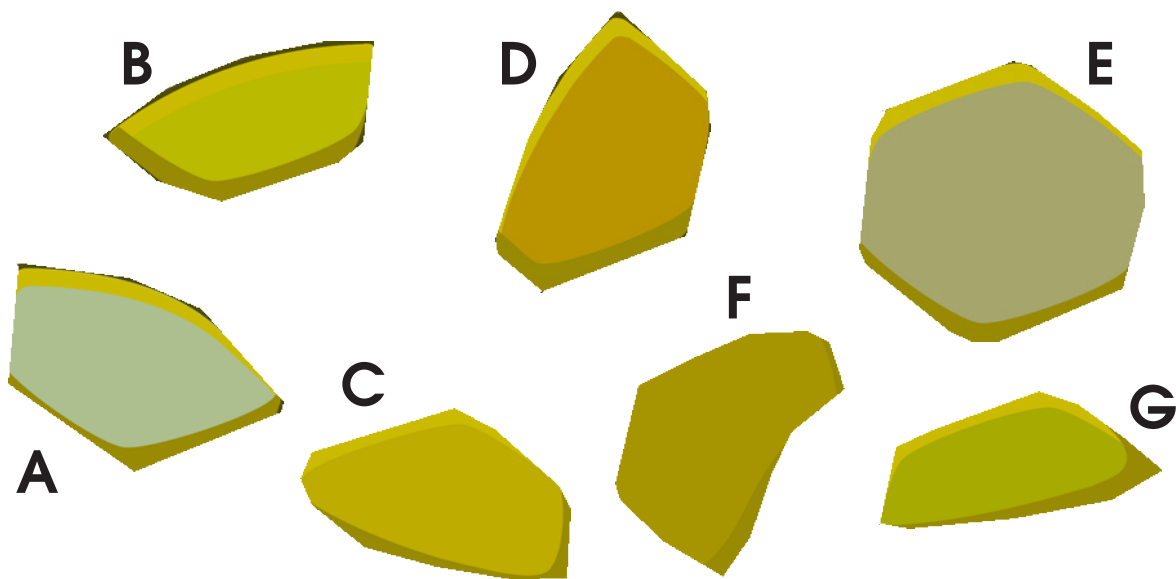
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑ - ๐๔

ใบงาน ๐๔ : หลังฉันทายไปไหน

นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงบนหลังเต่าที่มีชิ้นส่วนตรงกับชิ้นส่วนด้านบน



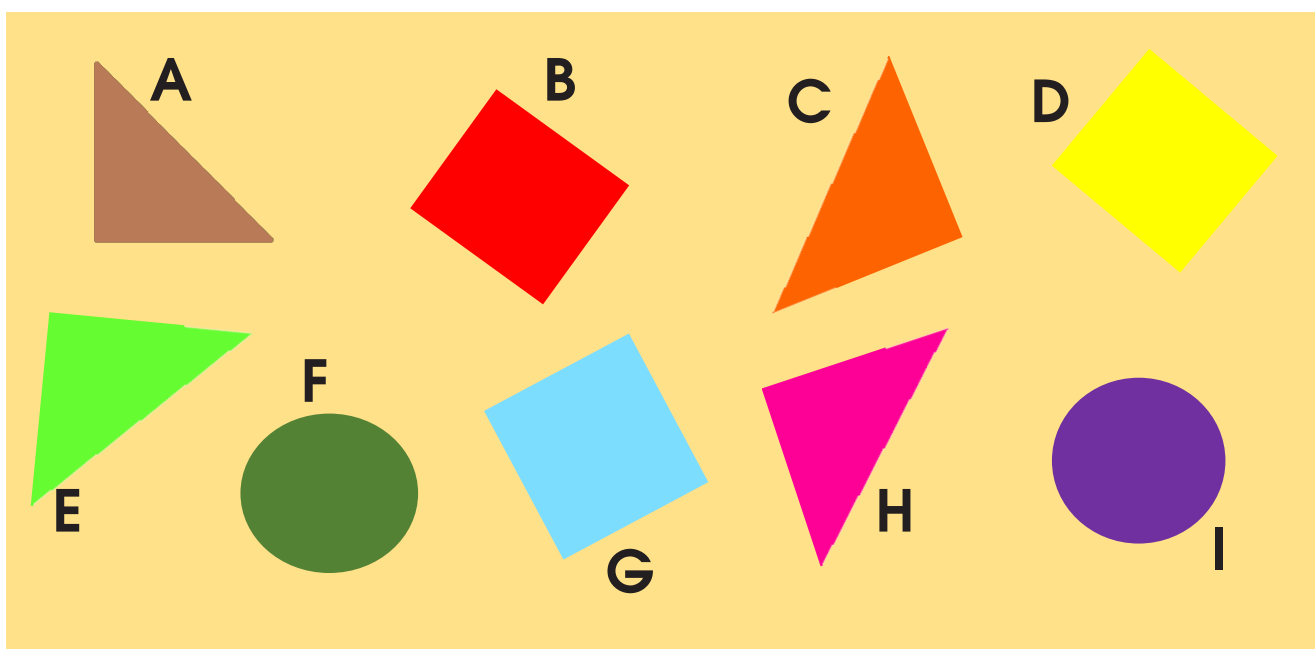
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๑-๐๕

ใบงาน ๐๕ : ประกอบรถยนต์

เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสีตามที่ได้ออกตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ

วาดภาพรถยนต์

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑-๐๕

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ ถึง ๐๓ นักเรียนมีวิธีเลือกเส้นทางอย่างไร

๒. จากใบงาน ๐๔ นักเรียนมีวิธีเลือกตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงบนหลังเต่าได้อย่างไร

๓. จากใบงาน ๐๕ นักเรียนมีวิธีเลือกรูปเรขาคณิตเพื่อสร้างรถยนต์อย่างไร และสามารถเลือกได้ในครั้งเดียวหรือไม่

๔. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนบางอย่าง สามารถแก้ไขได้ด้วยเทคนิค

ซึ่งในการแก้ปัญหาแบบการลองผิดลองถูกนี้จะ

ใช้ได้ดีกับปัญหาที่มี โอกาสลองผิดลองถูกได้หลายครั้ง แต่สำหรับปัญหาบางอย่างไม่สามารถลองผิดลองถูกได้

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



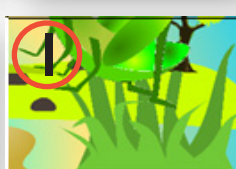
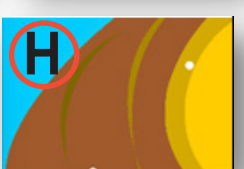
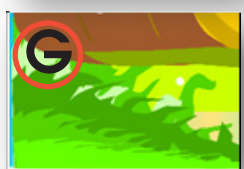
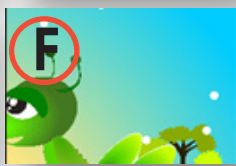
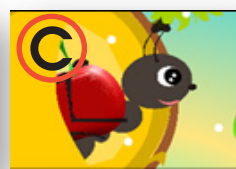
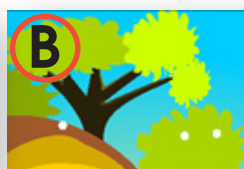
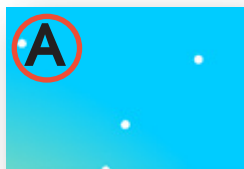
บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๑-๐๖

ใบงาน ๐๖ : แบบฝึกหัด เรื่องการลองผิดลองถูก

๑. นำภาพ A-I มาประกอบกันให้เหมือนภาพต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง



ภาพต้นฉบับ



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๑-๐๖

๒. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ตัวเงื่อนน้อย



A



B



C



D



E



F



G



H



ใบงาน

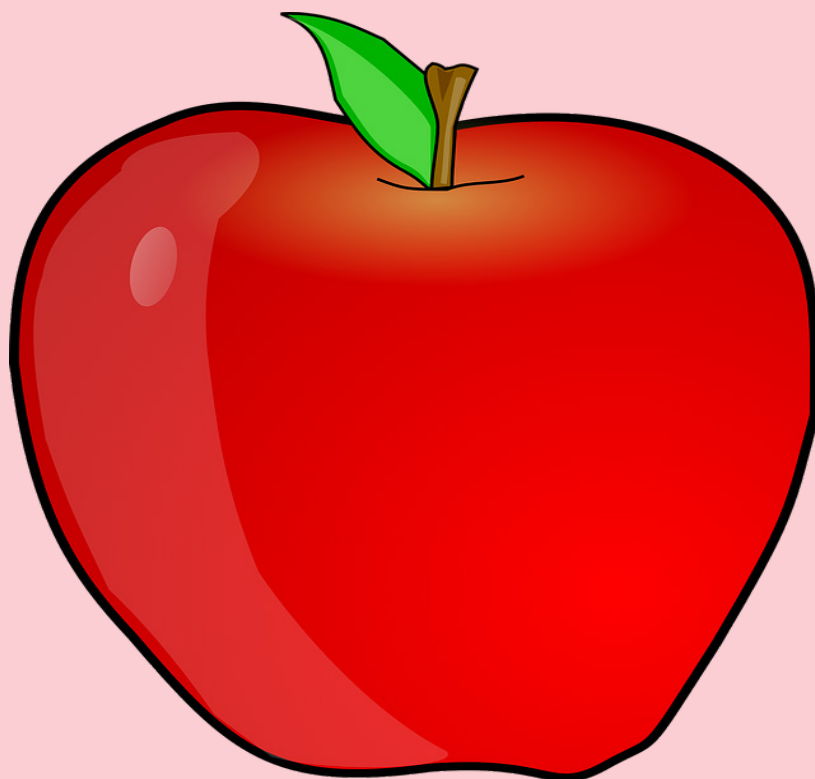


บ. ๖.๓ / พ. ๓.๒

หน่วยย่อยที่ ๓

การแก้ปัญหา

เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๒-๐๑

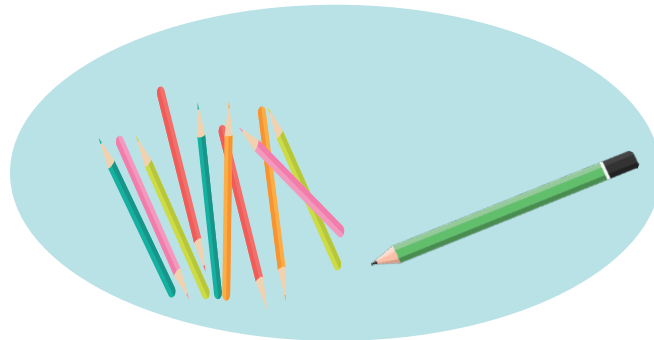
กิจกรรมที่ ๑ แก้ปัญหาหลายเป้าหมายได้อย่างไร

จุดประสงค์

๑. แสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ชัดเจนและครบถ้วน สำหรับปัญหาที่มีหลายเป้าหมาย
๒. จัดเรียงบัตรคำสั่งได้อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาได้ตามเป้าหมาย

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. ดินสอ
๒. ดินสอสี



วิธีทำ

๑. จับคู่กับเพื่อนแล้วกำหนดบทบาทสมมุติให้คนที่ ๑ เป็นนักโปรแกรม และคนที่ ๒ เป็นโรบอทนกฮูก หลังจากนั้นทำความเข้าใจกับบัตรคำสั่ง ให้นักโปรแกรมเรียงคำสั่งในใบงาน ๐๑ แล้วให้โรบอทเดินตามคำสั่ง
- ๒ จัดเรียงคำสั่ง เพื่อทำงานให้ได้ตามเป้าหมาย ในใบงาน ๐๒
๓. ร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับเส้นทางเดินที่แตกต่างกันในใบงาน ๐๑ และ ๐๒
๔. ร่วมกันพูดคุยว่าหมีเป็นอุปสรรคของผึ้งอย่างไร
๕. จัดเรียงบัตรคำสั่งให้สามารถทำงานได้ตามเป้าหมายในกรณีที่มีอุปสรรคในใบงาน ๐๓-๐๕
๖. ร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับเส้นทางเดินที่เป็นไปตามเป้าหมายในที่มีอุปสรรคได้
๗. แสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาในใบงาน ๐๖-๐๗ เพื่อให้สามารถทำงานได้ตามเป้าหมายในใบงาน ๐๖-๐๗
๘. ร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานที่มีเป้าหมายหลายเป้าหมาย

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

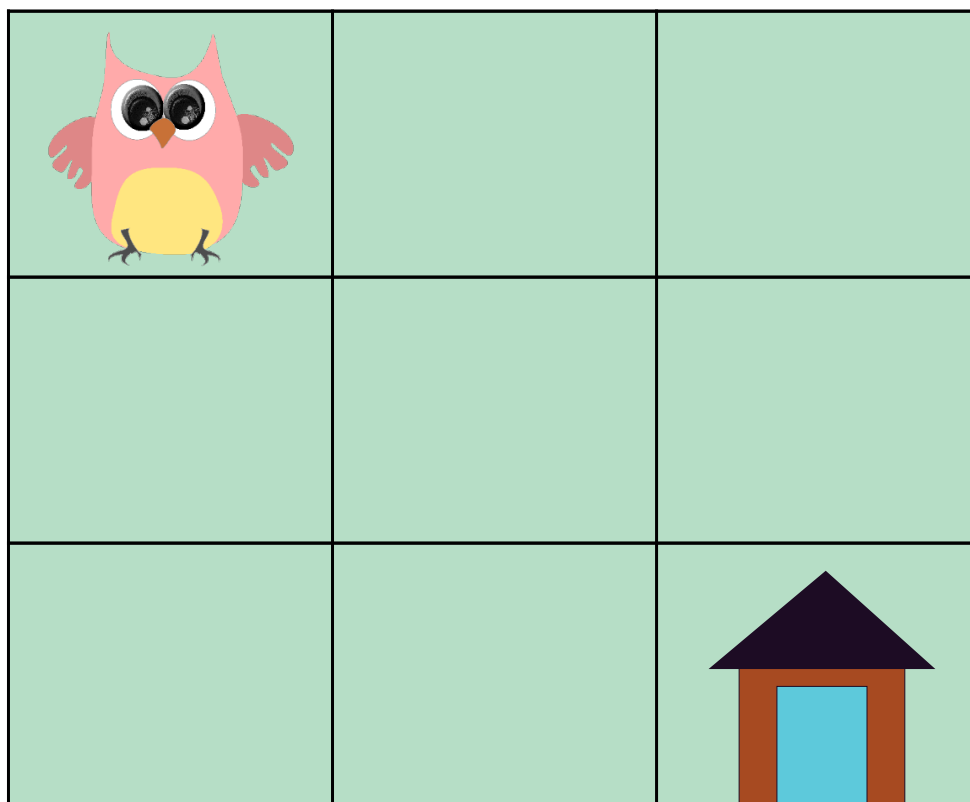


บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒-๐๑

ใบงาน ๐๑ : I AM ROBOT



๑. นักโปรแกรมเรียงบัตรคำสั่งพาโรบอทนกฮูกกลับบ้าน
๒. โรบอทนกฮูกเดินตามเส้นทางที่นักโปรแกรมวางไว้
๓. เขียนลูกศรคำสั่งลงในตาราง

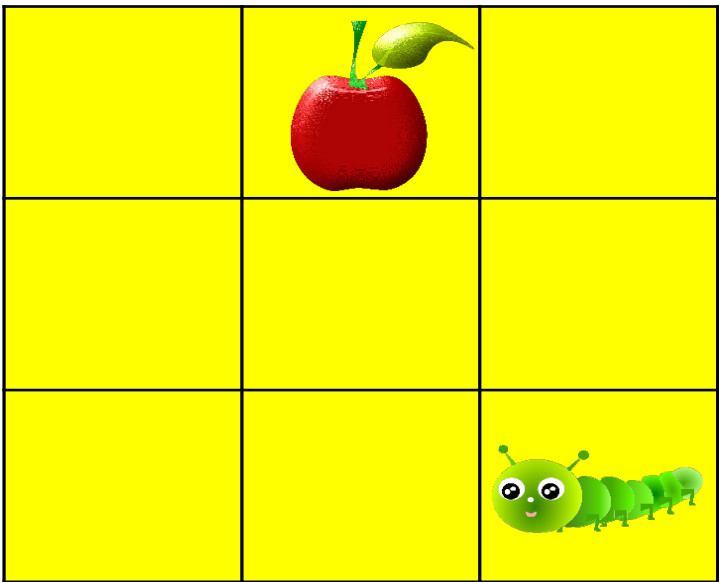
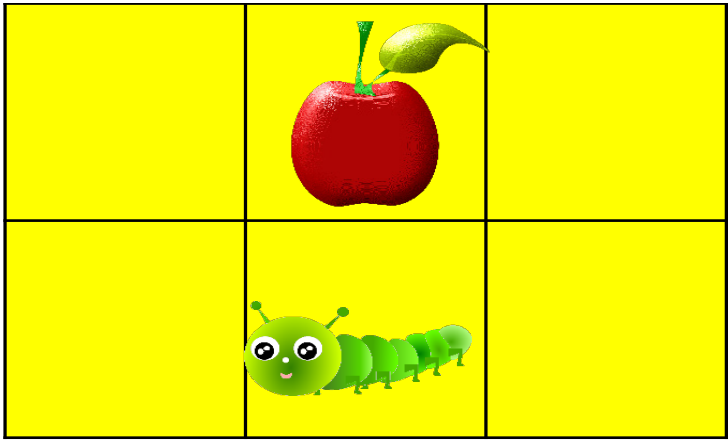
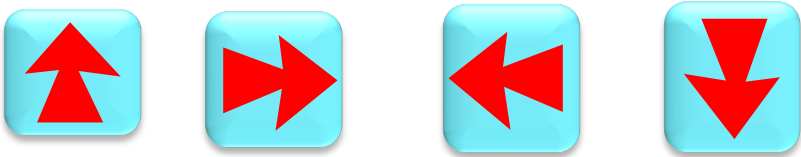


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๐๒ : หนอนน้อยหาอาหาร

เขียนลูกศรพาหนอนไปกินแอปเปิ้ล



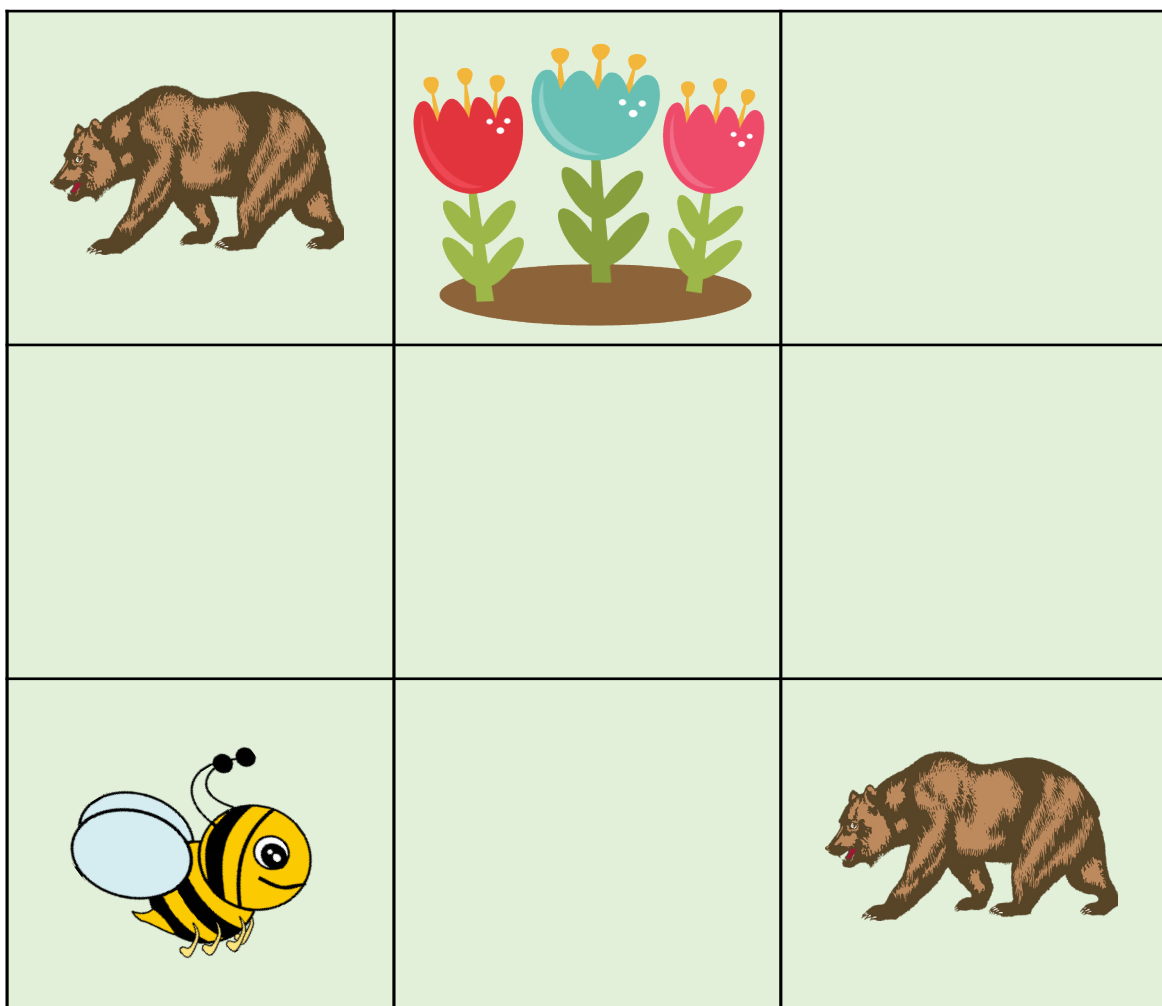
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒- ๐๓

ใบงาน ๐๓ : ผีเสื้อน้อยหาน้ำหวาน

เขียนลูกศรพาผีเสื้อน้อยไปหาน้ำหวานได้อย่างปลอดภัย

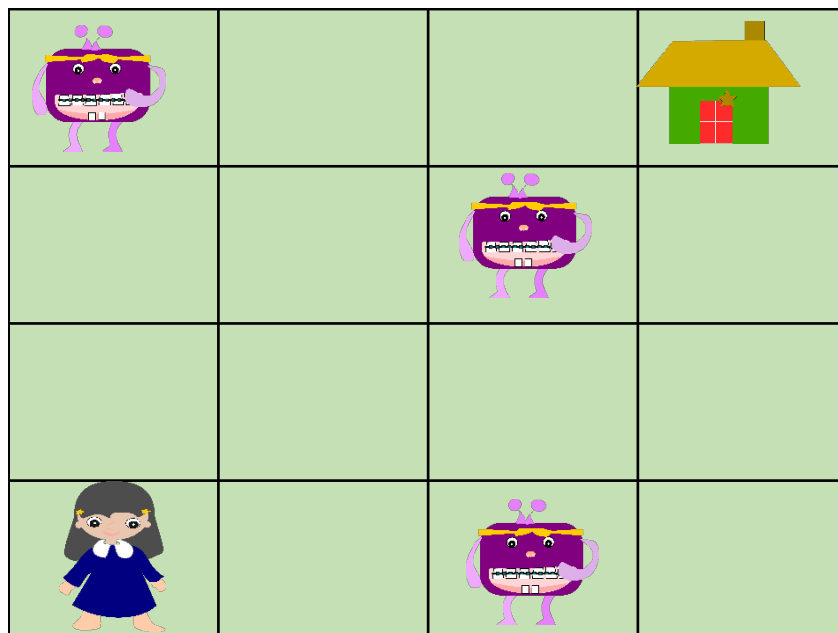


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๐๔ : น้องไบหม่อนหลงทาง

เติมลูกศรลงในช่องตารางด้านล่างเพื่อพาน้องไบหม่อนกลับบ้านอย่างปลอดภัย
 เพราะในระหว่างทางมีน้องฟันเหล็กคอยขวาง



เส้นทางกลับบ้านของน้องไบหม่อนมีทั้งหมด เส้นทาง

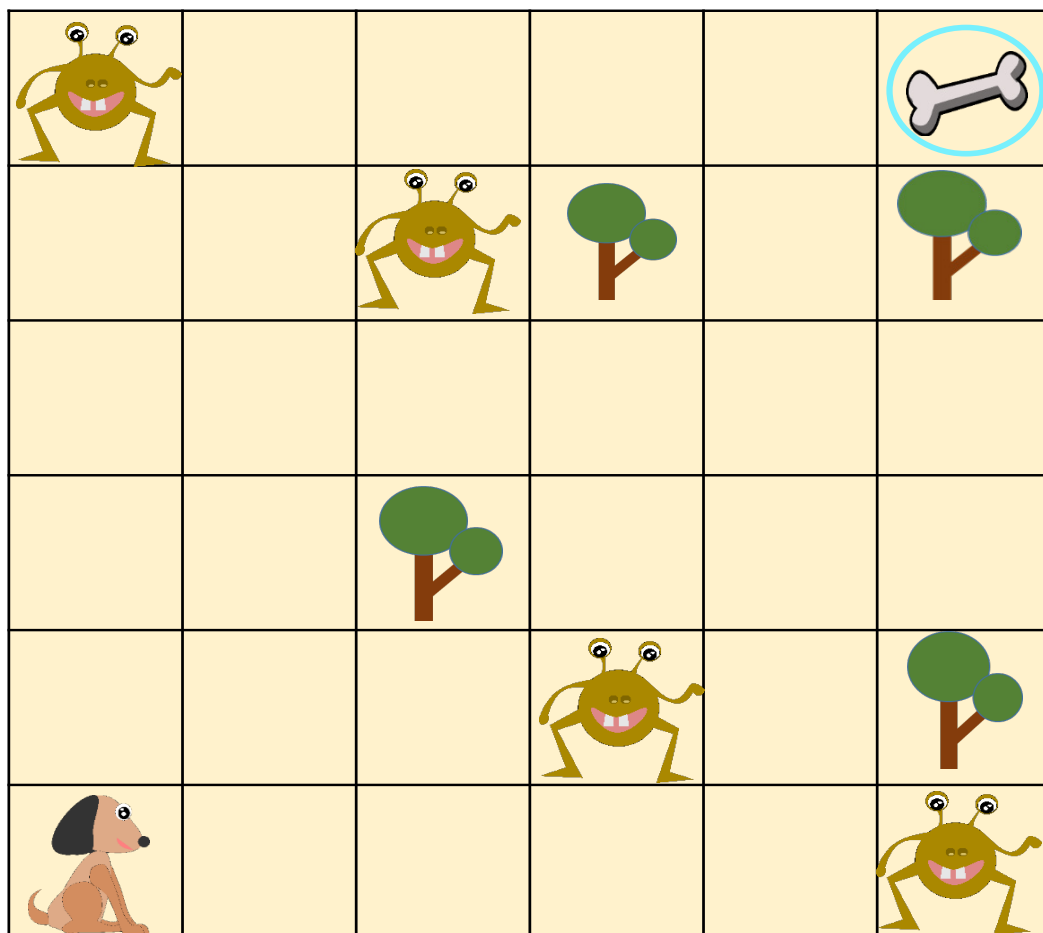
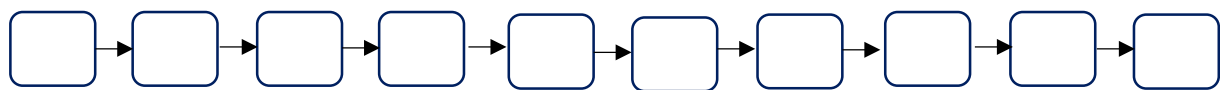
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒-๐๕

ใบงาน ๐๕ : พาน้องหมาหาอาหาร

- ใช้ดินสอสีลากเส้นทางพาน้องหมาไปหากระดูกได้อย่างปลอดภัย ถ้ามีหลายเส้นทางให้ใช้เส้นทางละ ๑ สี
- เลือกเส้นทางที่สั้นที่สุดเพียง ๑ เส้นทาง
- เขียนลูกศรลงในช่อง ที่แสดงทิศทางการเดินที่เลือกไว้ในข้อ ๒



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒-๐๖

ใบงาน ๐๖ : จัดแจกันดอกไม้

เติมตัวอักษร A B C D เพื่อจัดแจกันดอกไม้ โดยเรียงลำดับดอกสีส้มเป็น
ดอกแรกและดอกสีชมพูเป็นดอกสุดท้าย

A

หยิบดอกไม้
สีชมพู

B

หยิบดอกไม้
สีเหลือง

C

หยิบดอกไม้
สีส้ม

D

ใส่แจกัน



๑.	๒.	๓.
๔.	๕.	๖.

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒-๐๗

ใบงาน ๐๗ : จัดชุดอาหารสามมื้อ

เติมตัวอักษร A B C D E ที่แทนอาหารชนิดต่าง ๆ ลงในช่อง เพื่อจัดอาหารเข้า
กลางวัน เย็น มื้อละ ๓ ชนิด และใน ๑ วัน สามารถกินอาหารชนิดเดียวกันซ้ำได้ไม่เกิน
๒ มื้อ



แกงจืด

A



หมูทอด

B



ไข่เจียว

C



ผัดบวบ

D



ผัดผัก

E

แกงจืด

ไข่เจียว

ผัดบวบ

หมูทอด

ผัดผัก

เช้า

	+		+	
----------------------	---	----------------------	---	----------------------

กลางวัน

	+		+	
----------------------	---	----------------------	---	----------------------

เย็น

	+		+	
----------------------	---	----------------------	---	----------------------

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / พ. ๓.๒-๐๗

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ การเขียนเส้นทางพาโรบอทนกฮูกกลับบ้าน ถ้าเปลี่ยนจากลูกศรเป็นคำสั่ง “เดินขวา” “เดินซ้าย” “เดินขึ้น” “เดินลง” นักเรียนสามารถเขียนได้หรือไม่อย่างไร

๒. จากใบงาน ๐๒ ถึง ๐๕ ถ้านักเรียนเขียนลูกศรจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมายหลายเส้น นักเรียนจะเลือกเส้นทางไหนเพราะอะไร

๓. จากใบงาน ๐๖ จัดแจกันดอกไม้ นักเรียนจัดแจกันดอกไม้ตามบัตรคำสั่ง ถ้าไม่มีคำสั่ง **ใส่แจกัน** จะทำกิจกรรมได้ตามเป้าหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๓ / ผ. ๓.๒ - ๐๗

๔. จากใบงาน ๐๗ การจัดอาหารสามมือใน ๑ วัน นักเรียนมีวิธีจัดเมนูอาหาร
แต่ละมืออย่างไร

๕. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

ชุดคำสั่งประกอบด้วยบัตรคำสั่งหลายใบมาจัดเรียงตามลำดับขั้นตอน
เพื่อให้สามารถทำงานได้ตามเป้าหมาย

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

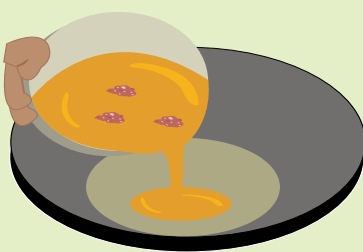


บ. ๖.๓ / พ. ๓.๒ - ๐๘

ใบงาน ๐๘ : แบบฝึกหัด เรื่องปัญหาหลายเป้าหมาย

เขียนชุดคำสั่งการทำไข่เจียวที่มีส่วนผสมตั้งแต่ ๒ ชนิดขึ้นไปจากบัตรคำสั่ง A-F โดยเติมตัวอักษรหน้าบัตรคำสั่งลงไปในช่วงสี่เหลี่ยมตามลำดับการทำกิจกรรม

A



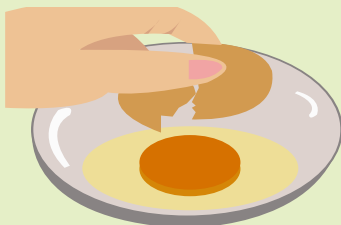
เทไข่ลงกระทะ เจียวไข่

B



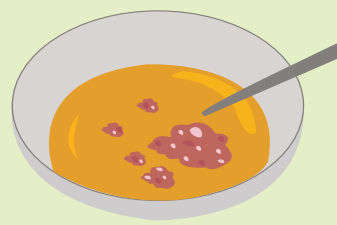
ปรุงรสด้วยซอส

C



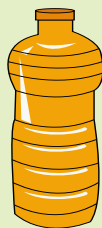
ตอกไข่ใส่ชาม

D



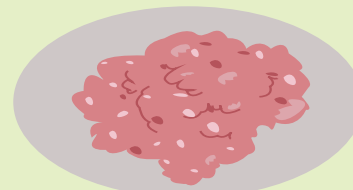
ตีไข่

E



เทน้ำมันพืชลงกระทะ

F



ตักหมูใส่ชามไข่

๑.	๒.	๓.
๔.	๕.	๖.

ใบงาน



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๑

หน่วยย่อยที่ ๔
การเขียนโปรแกรม

เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๑-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ ตัวละครเคลื่อนที่ได้อย่างไร

จุดประสงค์

แสดงลำดับขั้นตอนการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ได้ถูกต้อง

วัสดุ-อุปกรณ์

ดินสอ

วิธีทำ

๑. ทำความเข้าใจสัญลักษณ์ กติกา และบัตรคำสั่ง แล้วเล่นเกมคว่ำดาว
ในใบงาน ๐๑ จำนวน ๖ เกม โดยใช้บัตรคำสั่ง
๒. ร่วมกันพูดคุยเพื่อสรุปแนวคิดของการแสดงลำดับขั้นตอนการสั่งให้ตัวละคร
เคลื่อนที่



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / ผ. ๔.๑-๐๑

ใบงาน ๐๑ : เกมคว่ำดาว

เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



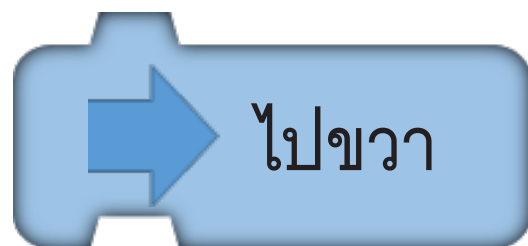
แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้

กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย โดยบัตรคำสั่ง ๑ ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่กำหนดในบัตรได้ ๑ ช่อง และสามารถใช้อ่านบัตรคำสั่งซ้ำได้

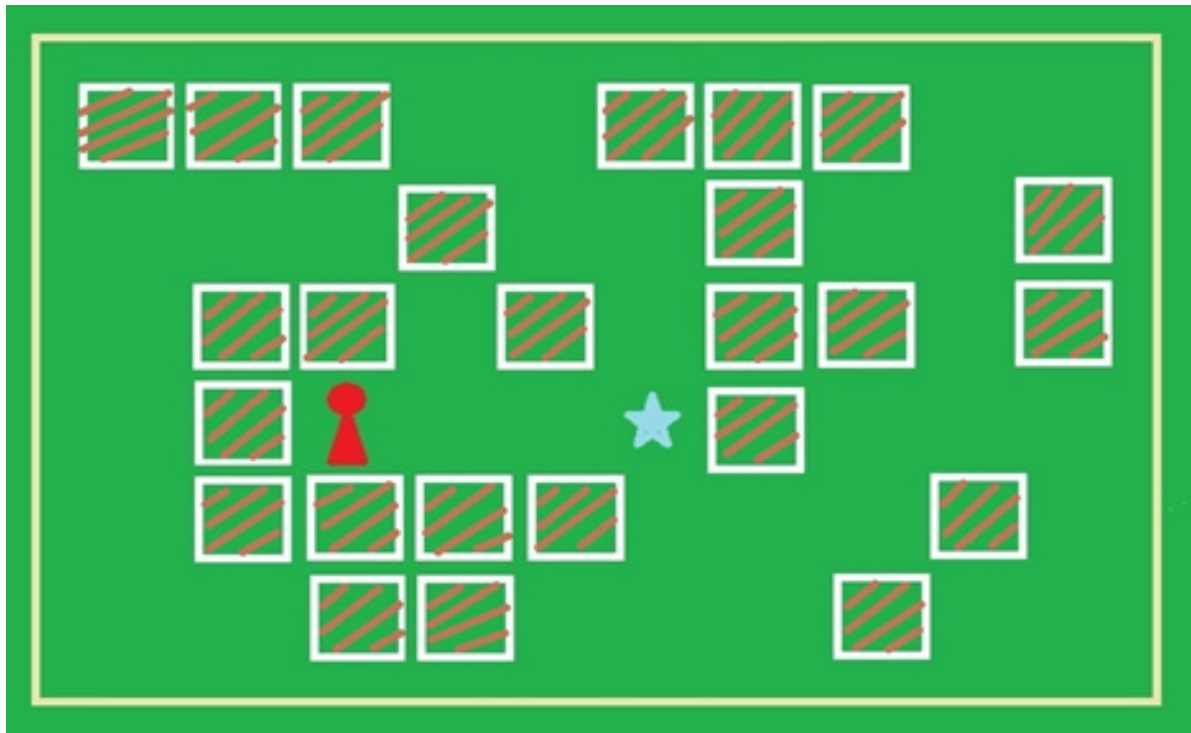
บัตรคำสั่ง



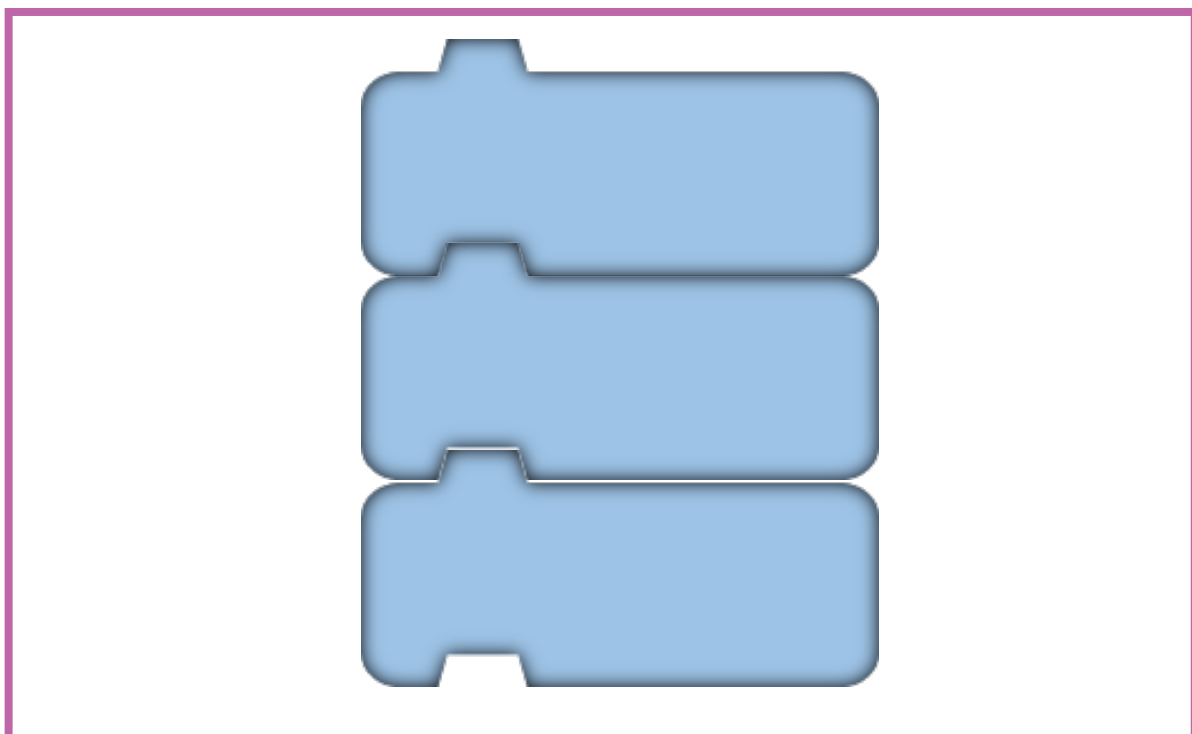
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



เกมที่ ๑



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

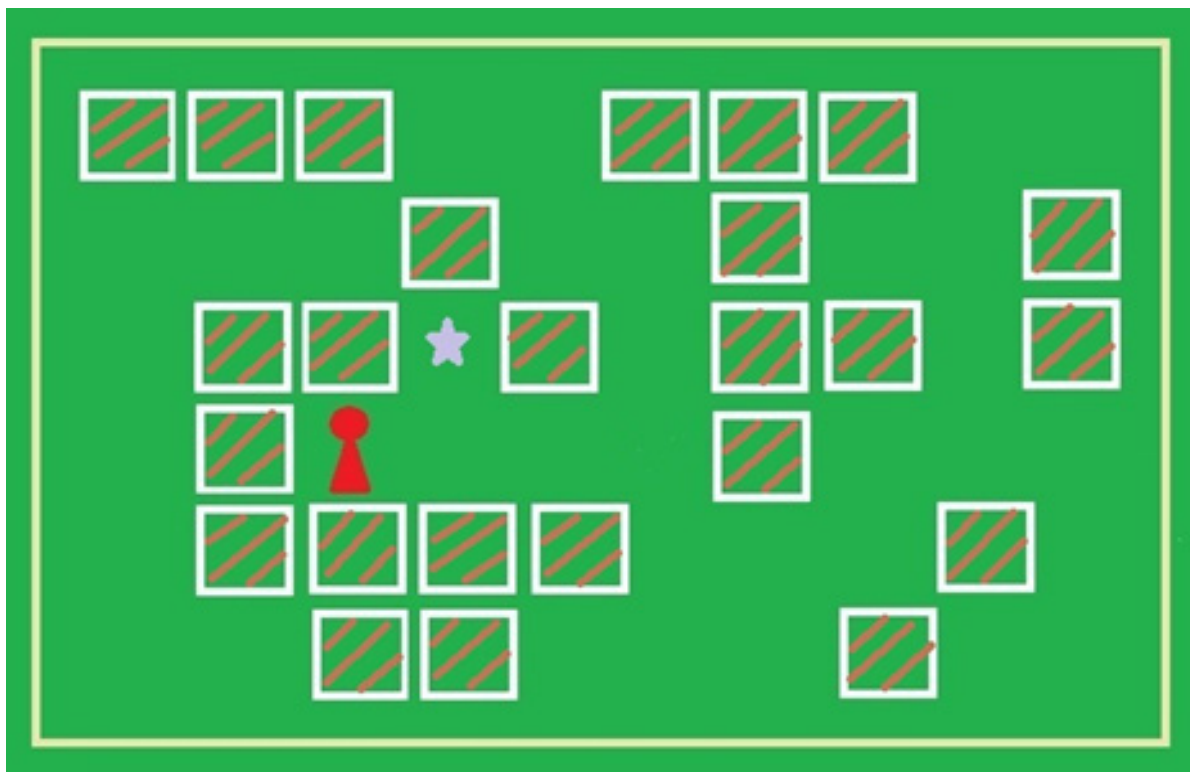


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

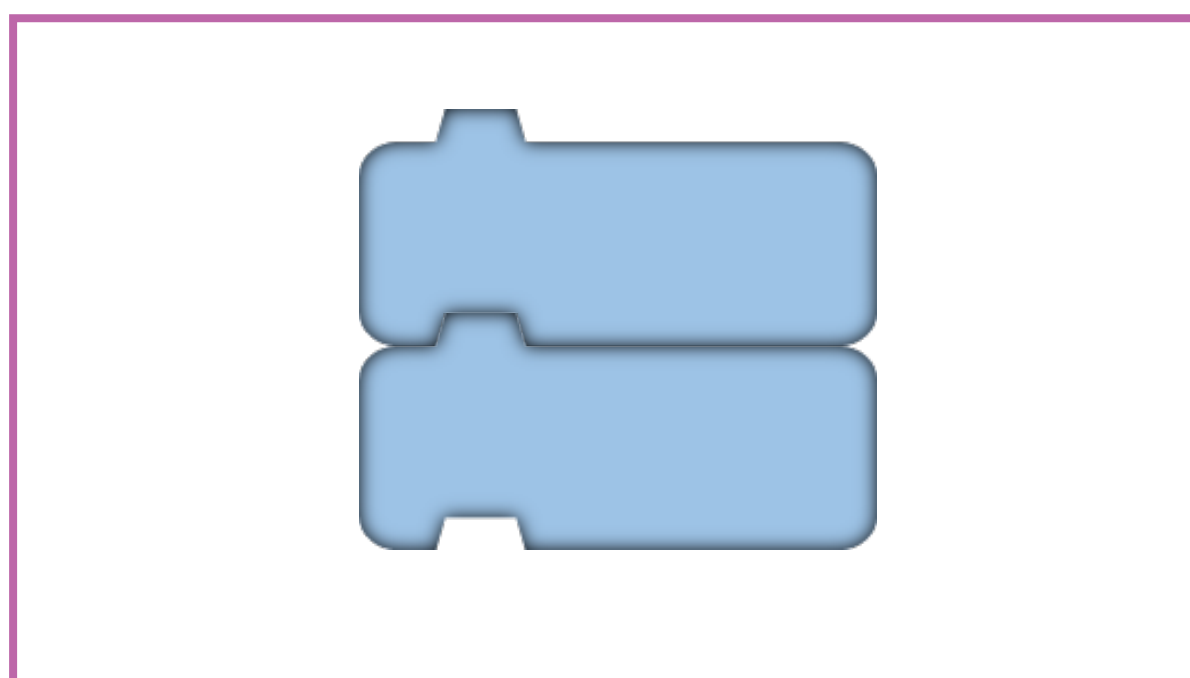


บ. ๖.๔ / ผ. ๔.๑-๐๑

เกมที่ ๒



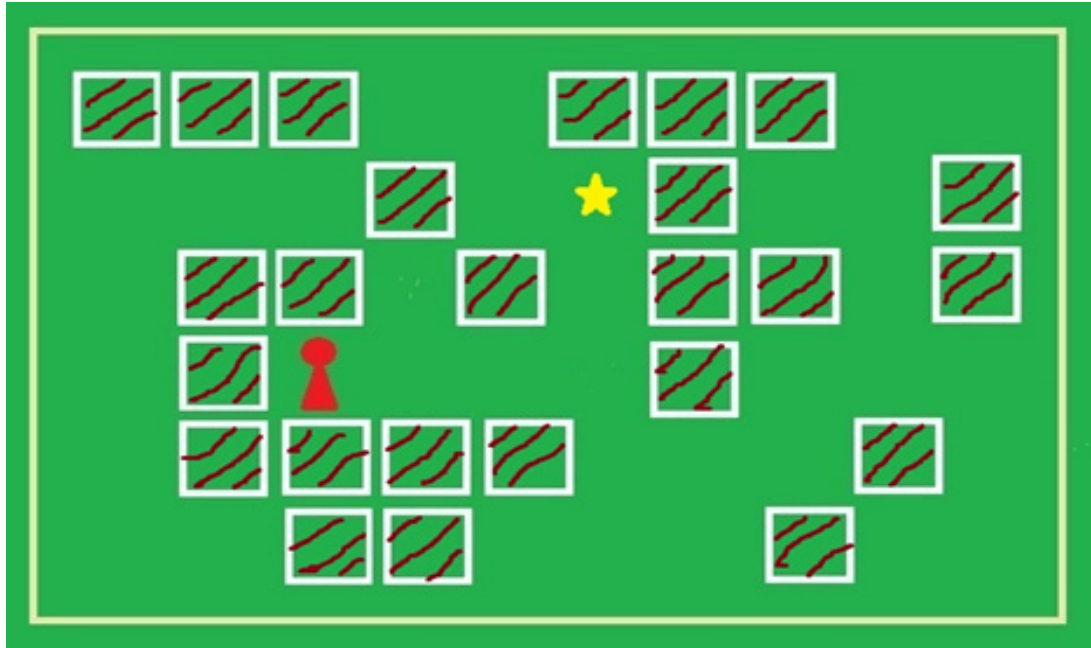
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



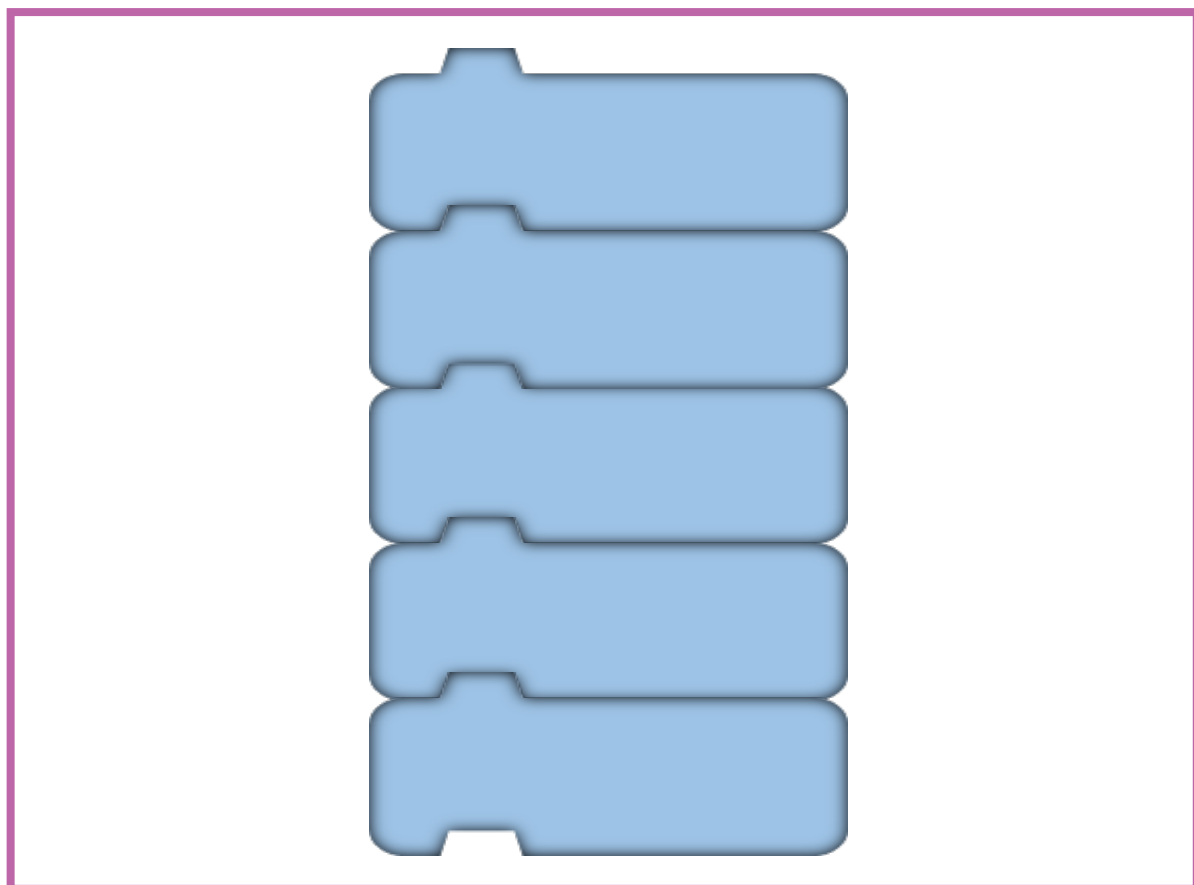
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



เกมที่ ๓



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

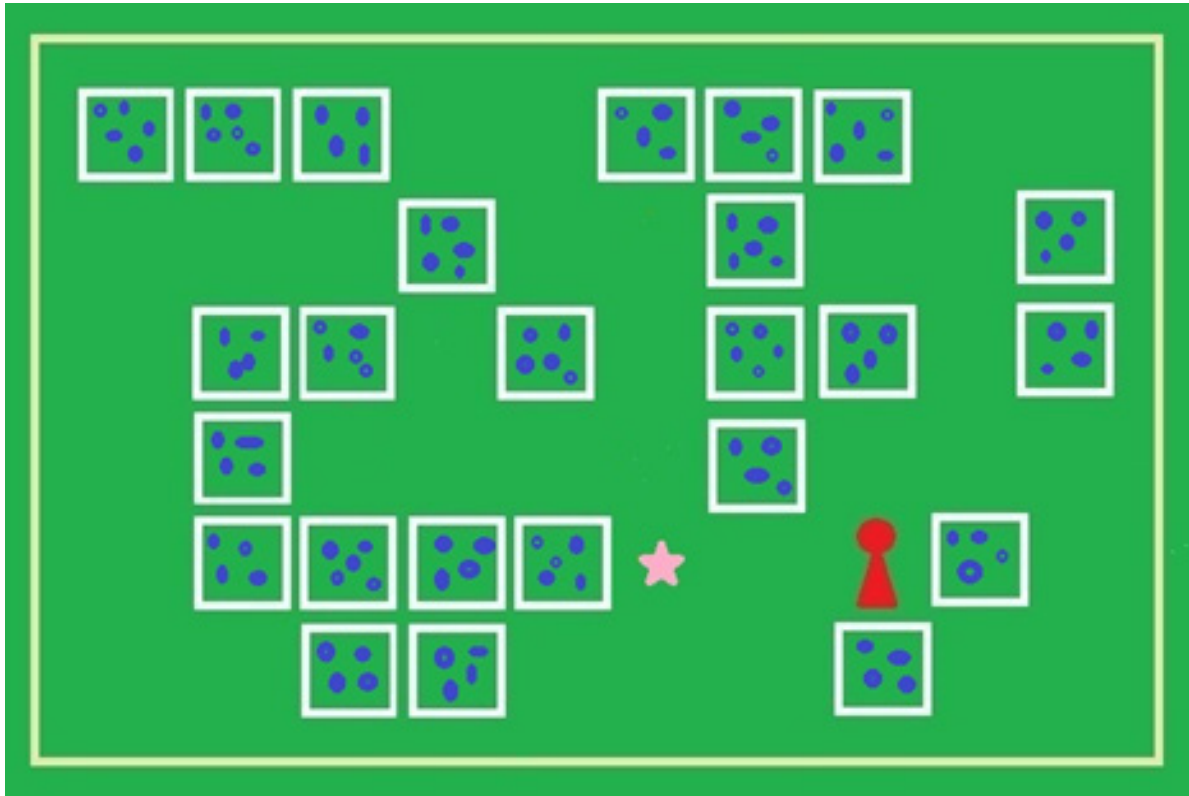


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

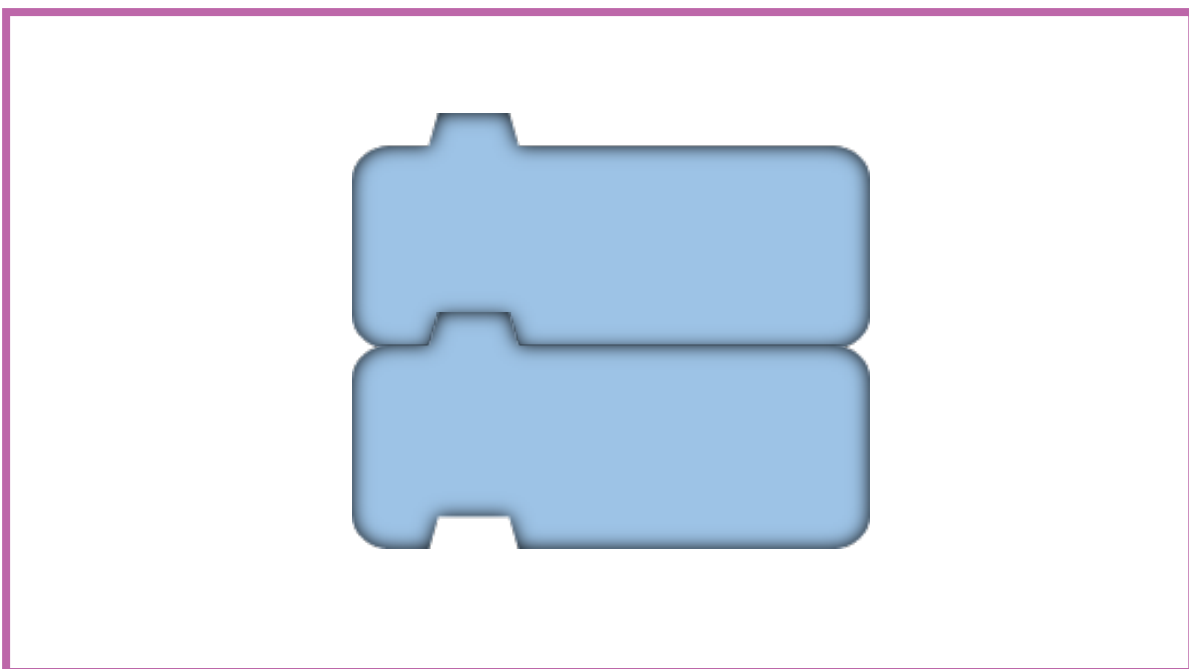


บ. ๖.๔ / ผ. ๔.๑-๐๑

เกมที่ ๔



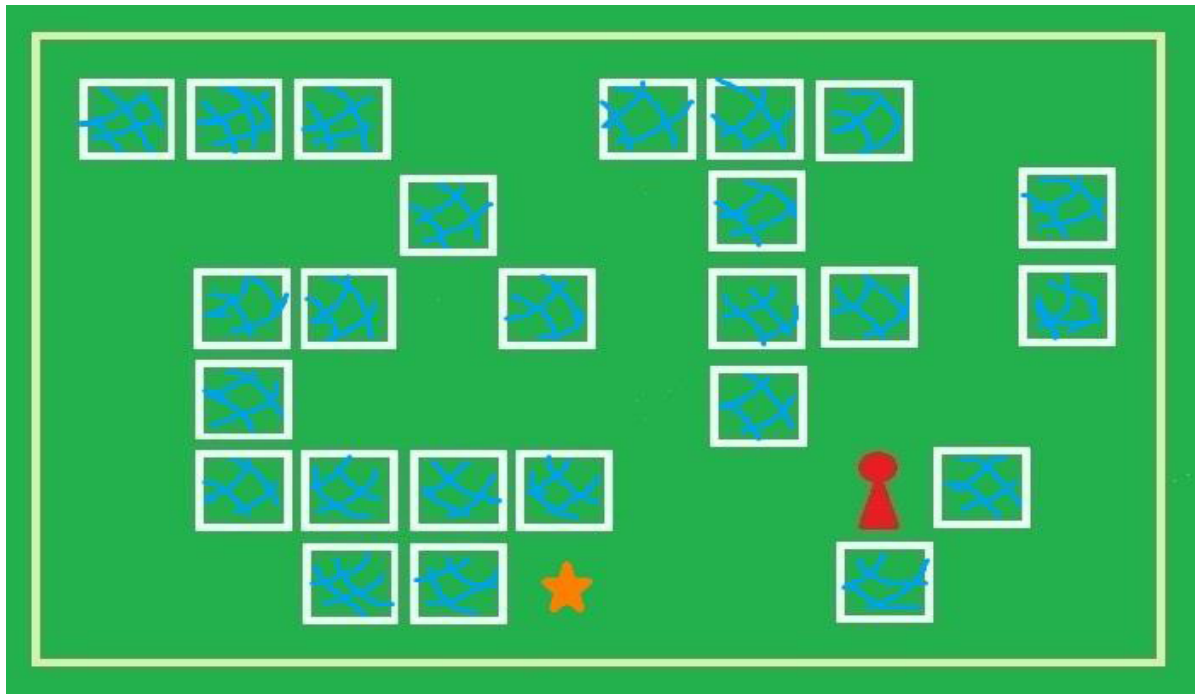
วาดรูปปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



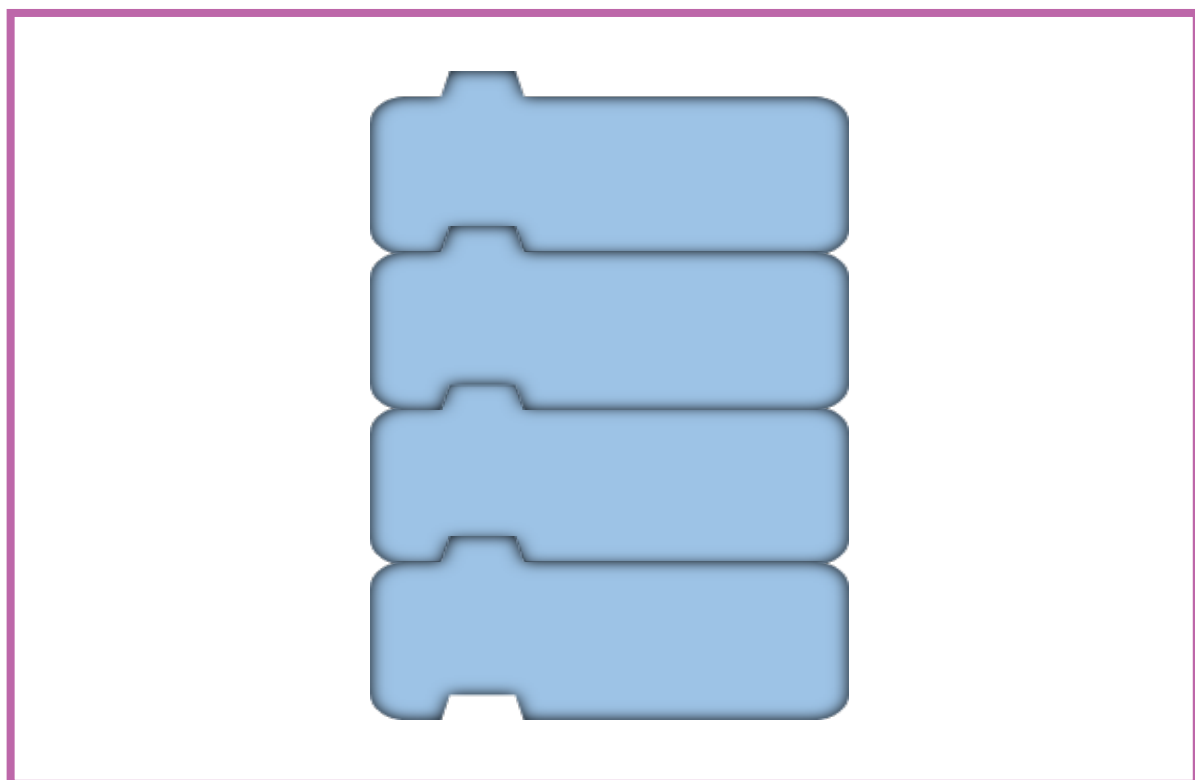
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



เกมที่ ๕



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย

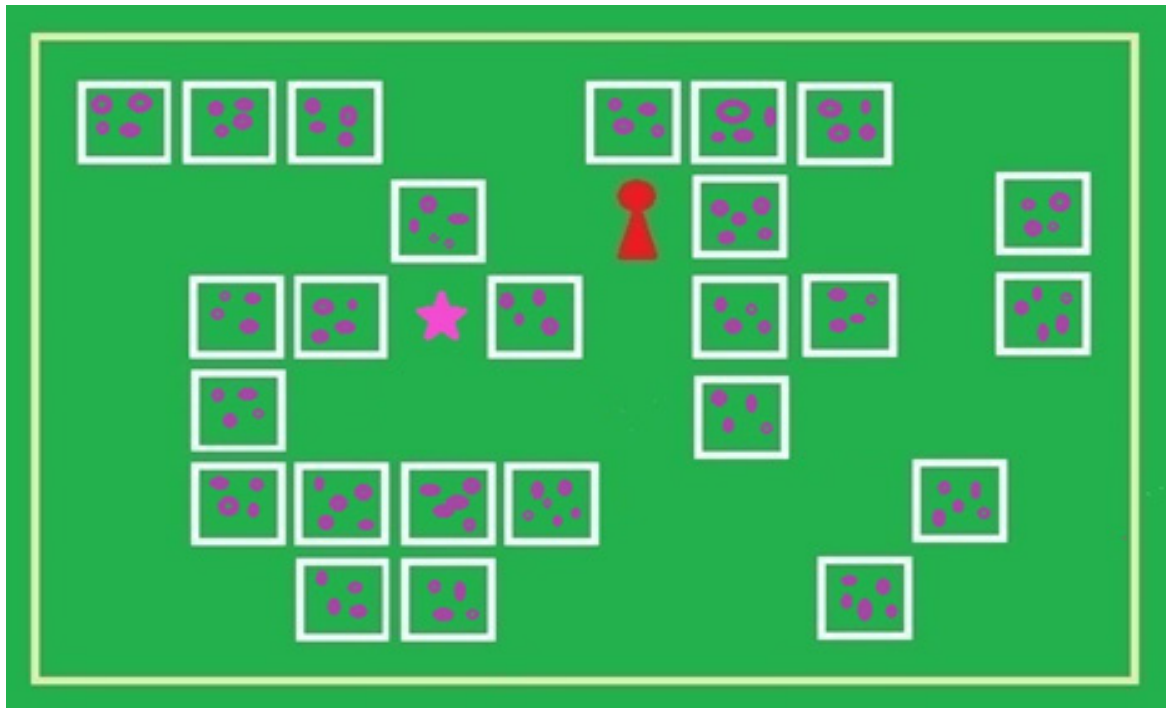


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / ผ. ๔.๑-๐๑

เกมที่ ๖



วาดรูปลูกศรแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



ใช้บัตรคำสั่งจำนวน ใบ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๑-๐๑

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

ขีดเส้นใต้
คำตอบที่เลือก

๑. บัตรคำสั่งใช้สำหรับทำอะไร
(สั่งให้ทำตามทีละขั้นตอน / แสดงผลลัพธ์)
๒. เมื่อนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้เป็นอย่างไร
(ดาวเคลื่อนที่มาตำแหน่งที่นักเรียนอยู่ / นักเรียนเดินไปหยุดที่ตำแหน่งดาว)
๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร
การเขียนโปรแกรมจะต้องนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันแบบ
(ข้ามลำดับ / เป็นลำดับขั้นตอน) เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ (ไปยังเป้าหมาย /
ไปยังอุปสรรค)

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / ผ. ๔.๑-๐๒

ใบงาน ๐๒ : แบบฝึกหัด เรื่องการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

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

- ใช้บัตรคำสั่งตามใบงาน ๐๑ เพื่อสั่งให้ผึ้งน้อยเดินไปหาคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “มด” โดยผึ้งน้อย เริ่มต้นที่ตำแหน่งดังรูป จะต้องใช้บัตรคำสั่งจำนวน คำสั่ง
- วาดรูปบัตรคำสั่งเพื่อแสดงลำดับการเดินของผึ้งน้อย

ใบงาน



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๒

หน่วยย่อยที่ ๔

การเขียนโปรแกรม

เรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๒-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ ลำดับขั้นตอนที่มีเงื่อนไขจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหาหรือไม่

จุดประสงค์

๑. แสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข
๒. เขียนโปรแกรมโดยใช้บัตรคำสั่ง

วัสดุ – อุปกรณ์

ดินสอสี

วิธีทำ

๑. ร่วมกันทำความเข้าใจกับปัญหา เงื่อนไข และสัญลักษณ์ของบัตรคำสั่ง แล้วทำใบงาน ๐๑
๒. สลับใบงานกับเพื่อน เพื่อตรวจการใช้บัตรคำสั่งของเพื่อนว่าถูกต้องตามเงื่อนไขหรือไม่
๓. กรณิเส้นทางของตนเองและเพื่อนแตกต่างกัน ให้เปรียบเทียบเส้นทางของตนเอง และเพื่อนว่าเส้นทางใดดีกว่ากัน เพราะเหตุใด



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



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๒-๐๑

ใบงาน ๐๑ : หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง

๑. ใช้ดินสอลากเส้นทางลงในรูปที่ ๑ ที่จะให้หุ่นยนต์เดินไป ระบายสีในช่องที่ ๑-๔ ตามลำดับ โดยหุ่นยนต์จะยืนอยู่ในตำแหน่งเริ่มต้นดังรูปที่ ๑ และได้ผลลัพธ์ดังรูปที่ ๒

๑			
		๓	
	๒		
			๔

รูปที่ ๑ ตำแหน่งเริ่มต้นของหุ่นยนต์

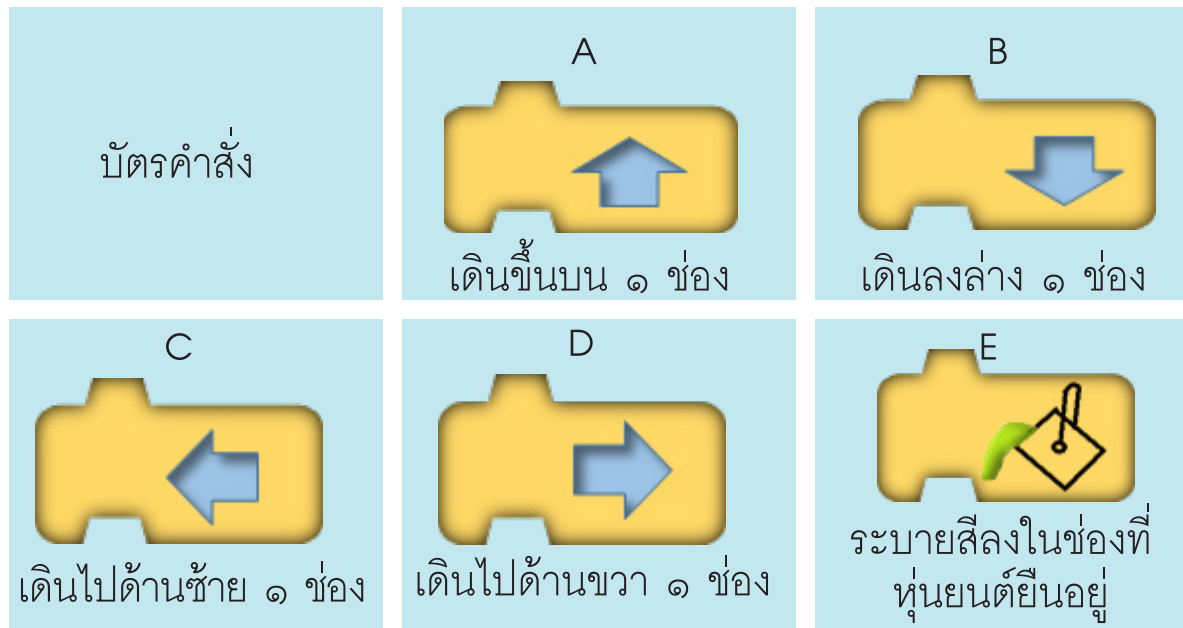
๑			
		๓	
	๒		
			๔

รูปที่ ๒ ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



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



ตารางคำตอบ

๑) E	๒)	๓)	๔)
๕)	๖)	๗)	๘)
๙)	๑๐)	๑๑)	๑๒)
๑๓)	๑๔)	๑๕)	๑๖)
๑๗)	๑๘)	๑๙)	๒๐)

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๒-๐๑

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. ใช้บัตรคำสั่งเพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินไประบายสีในช่อง ๑-๔ ตามลำดับ
จำนวนกี่ใบ

๒. นักเรียนคิดว่าใช้บัตรคำสั่ง จำนวนน้อยที่สุดแล้วหรือไม่ (ใช่ / ไม่ใช่)

๓. นักเรียนคิดว่ามีเส้นทางอื่นที่ไม่ซ้ำกับเส้นทางที่นักเรียนเลือกหรือไม่
(มี / ไม่มี) เพราะเหตุใด

๔. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

การนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันเพื่อแสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาคือ
การเขียนโปรแกรมแบบหนึ่ง

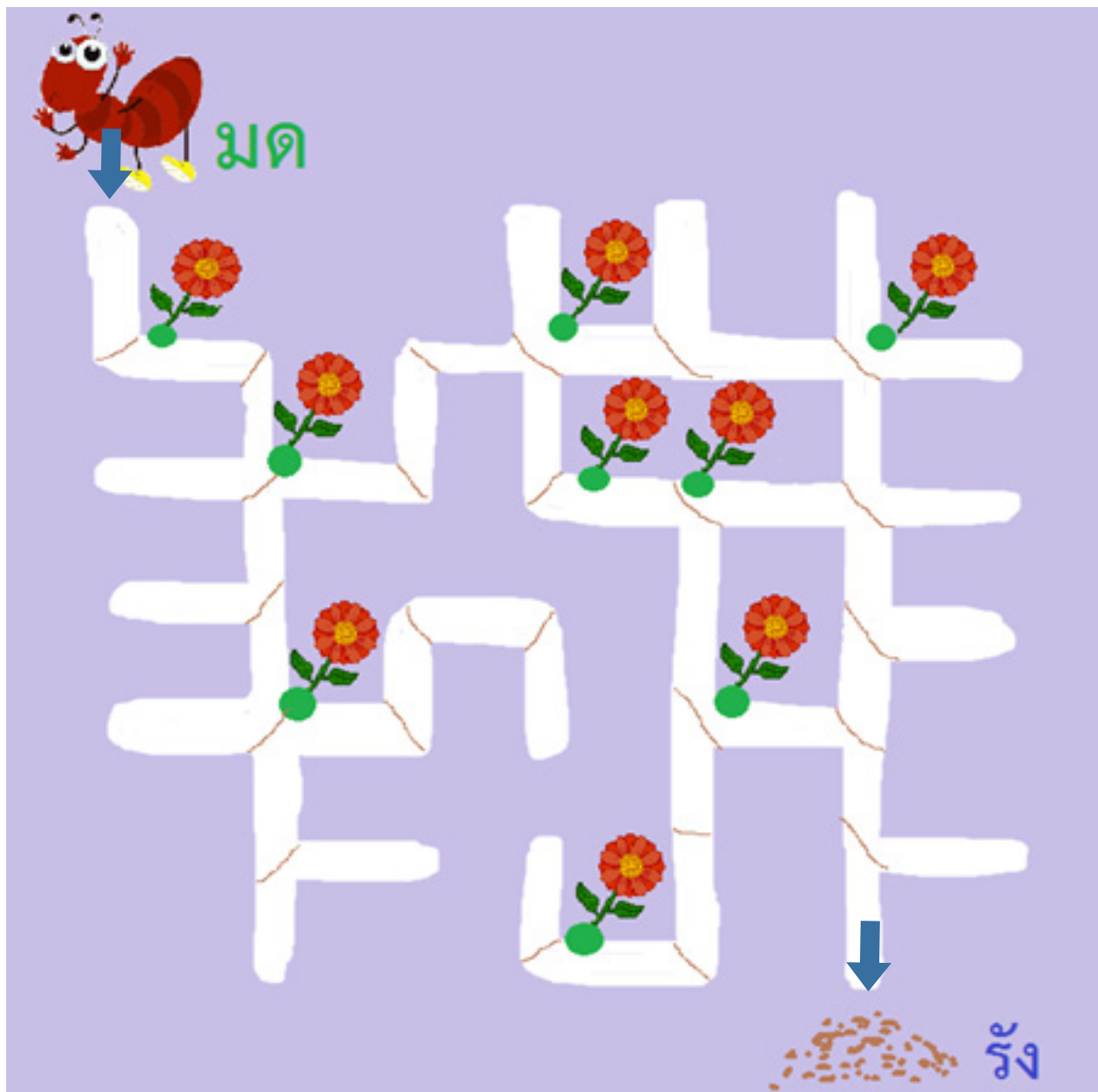
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๔ / พ. ๔.๒-๐๒

ใบงาน ๐๒ : แบบฝึกหัด เรื่องการแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข

๑. ใช้ดินสอลากเส้นทางที่จะพามดกลับรังตามเส้นทางสีขาวที่กำหนด โดยให้มดเก็บดอกไม้จำนวน ๕ ดอกกลับรัง



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



๒. เขียนบัตรคำสั่ง A-D ลงในตารางคำตอบเพื่อพามดกลับรัง
 บัตรคำสั่ง



ตารางคำตอบ

๑)	๒)	๓)	๔)
๕)	๖)	๗)	๘)
๙)	๑๐)	๑๑)	๑๒)
๑๓)	๑๔)	๑๕)	๑๖)
๑๗)	๑๘)	๑๙)	๒๐)

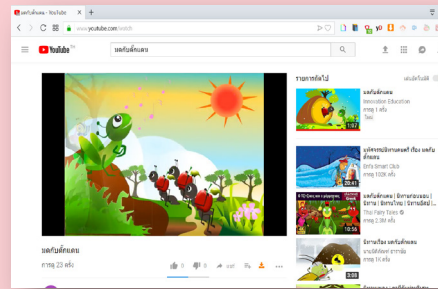
ใบงาน



บ. ๖.๕ / ผ. ๕

หน่วยย่อยที่ ๕ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

เรื่อง คอมพิวเตอร์มีประโยชน์



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / ผ. ๕-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ คอมพิวเตอร์มีประโยชน์อย่างไร

จุดประสงค์

๑. บอกชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์
๒. บอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์
๓. บอกวิธีใช้งานอย่างปลอดภัย
๔. บอกวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

วัสดุ – อุปกรณ์

๑. ดินสอ
๒. ดินสอสี
๓. เครื่องคอมพิวเตอร์

วิธีทำ

๑. ศึกษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในห้องเรียน แล้วทำใบงาน ๐๑
๒. จับคู่กับเพื่อนพูดคุยถึงประโยชน์ของการใช้งานคอมพิวเตอร์ แล้วทำใบงาน ๐๒
๓. ศึกษาเกี่ยวกับการเปิดปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วทำใบงาน ๐๓
๔. คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แล้วทำใบงาน ๐๔

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / พ. ๕ - ๐๑

ใบงาน ๐๑ : รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

ลากเส้นเชื่อมโยงบัตรคำกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้ถูกต้อง



จอภาพ



เครื่องพิมพ์



แฟลชไดรฟ์



เมาส์



กล้อง



แป้นพิมพ์

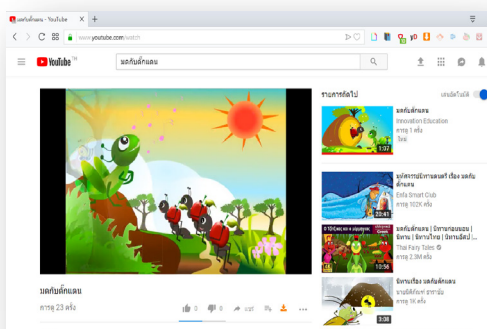
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



บ. ๖.๕ / ผ. ๕-๐๒

ใบงาน ๐๒ : การใช้งานคอมพิวเตอร์

โยงเส้นรูปภาพและข้อความด้านขวามือที่สัมพันธ์กัน



บันทึก

การเรียนรู้

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



บ. ๖.๕ / พ. ๕-๐๓

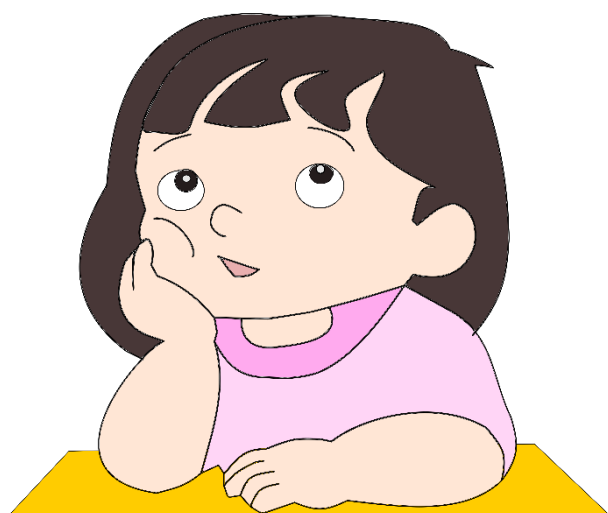
ใบงาน ๐๓ : การเปิดปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

โยงเส้นรูปภาพและข้อความที่สัมพันธ์กัน



ปุ่มเปิดและปุ่มปิด

คำสั่งให้ปิดเครื่อง



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / ผ. ๕ - ๐๔

ใบงาน ๐๔ : การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์

๑. โยงเส้นรูปภาพและข้อความที่สัมพันธ์กัน



ควรทำ



ไม่ควรทำ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / พ. ๕-๐๔

๒. ทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ไม่ควรทำ ขณะที่ใช้งานคอมพิวเตอร์

A

รับประทานอาหาร

B

ใช้ดินสอเขียนบนจอภาพ

C

ปิดเครื่องด้วยปุ่มปิดทันที
เมื่อจบการทำงาน



D

ทุบแรงๆ เมื่อ
คอมพิวเตอร์ไม่ทำงาน

E

ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
ด้วยคำสั่ง Shut down

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



ប. ៦.៥ / វ. ៥.១-០៤

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ นักเรียนรู้จักอุปกรณ์ใดบ้างและอุปกรณ์ต่าง ๆ ทำหน้าที่อะไร

[illegible]

๒. จากใบงาน ๐๒ การใช้งานคอมพิวเตอร์ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มีอยู่
มากมาย ให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยชน์ด้านการศึกษา

๓. จากใบงาน ๐๓ การเปิดปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ก่อนนักเรียนจะปิดเครื่องต้องทำอย่างไร

[illegible]

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / พ. ๕-๐๔

๔. จากใบงาน ๐๔ การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนมีวิธีดูแลรักษา
เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อย่างไร

๕. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

การใช้งานคอมพิวเตอร์ควรรู้จักชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์แต่ละส่วน

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น
ประโยชน์ ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง ด้านงานเอกสาร

ข้อควรปฏิบัติในการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีอายุ
การใช้งานได้ยาวนาน มีข้อควรปฏิบัติที่ควรรู้ เช่น ไม่นำน้ำและอาหารมา
วางใกล้เครื่องคอมพิวเตอร์

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๕ / ผ. ๕ - ๐๕

ใบงาน ๐๕ : แบบฝึกหัด เรื่องคอมพิวเตอร์มีประโยชน์

วาดภาพอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวันมา ๑ ชนิด
บอกประโยชน์และวิธีการดูแลรักษา

ประโยชน์

วิธีการดูแลรักษา

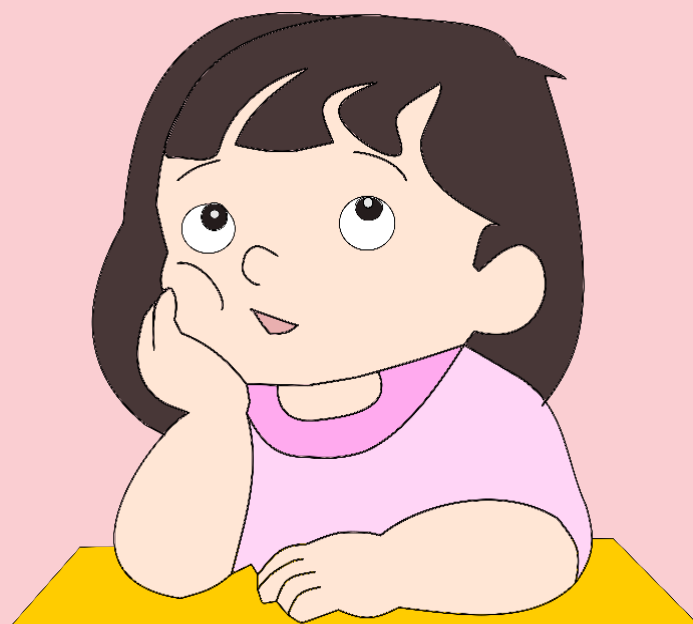
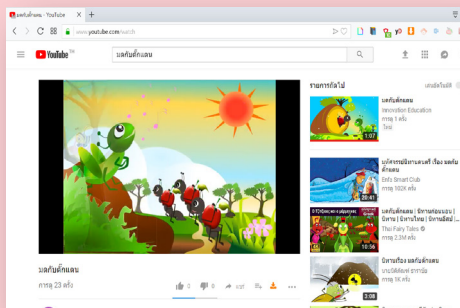
ใบงาน



บ. ๖.๖ / พ. ๖

หน่วยย่อยที่ ๖ โปรแกรมกราฟิก

เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ จัดการไฟล์และใช้โปรแกรมวาดรูปอย่างไร

จุดประสงค์

๑. บอกวิธีเปิด (open) ปิด (close) และบันทึกไฟล์ (save)
๒. ตั้งชื่อไฟล์ ได้อย่างถูกต้อง
๓. วาดภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก
๔. เก็บไฟล์ข้อมูล (file) ลงในโฟลเดอร์ (Folder)

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. ดินสอ
๒. ดินสอสี
๓. เครื่องคอมพิวเตอร์
๔. โปรแกรมกราฟิก

วิธีทำ

๑. ทำความรู้จักกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำหรับวาดรูปและทำใบงาน ๐๑
๒. ปฏิบัติการเปิด ปิด และบันทึกไฟล์และทำใบงาน ๐๒
๓. ตั้งชื่อไฟล์ที่ถูกต้อง และทำใบงาน ๐๓
๔. ร่างภาพบ้านในจินตนาการลงในใบงาน ๐๔ แล้วใช้โปรแกรม paint วาดภาพตามที่ร่างไว้

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / พ. ๖-๐๑

ใบงาน ๐๑ : อุปกรณ์วาดภาพ

สังเกตอุปกรณ์ในแต่ละภาพแล้วบอกอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดรูป



รูปที่ ๑ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ



รูปที่ ๒ แท็บเล็ต

Blank lined area for writing notes.

Blank lined area for writing notes.

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖ - ๐๒

ใบงาน ๐๒ : คำสั่งจัดการไฟล์

โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรมวาดภาพ Paint



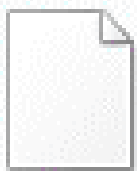
Save

เปิดไฟล์ข้อมูล



Save as

บันทึกข้อมูลลงในไฟล์



New

สร้างข้อมูล(File)ใหม่



Open

บันทึกแบบมีการกำหนดชื่อ
หรือเปลี่ยนชื่อ

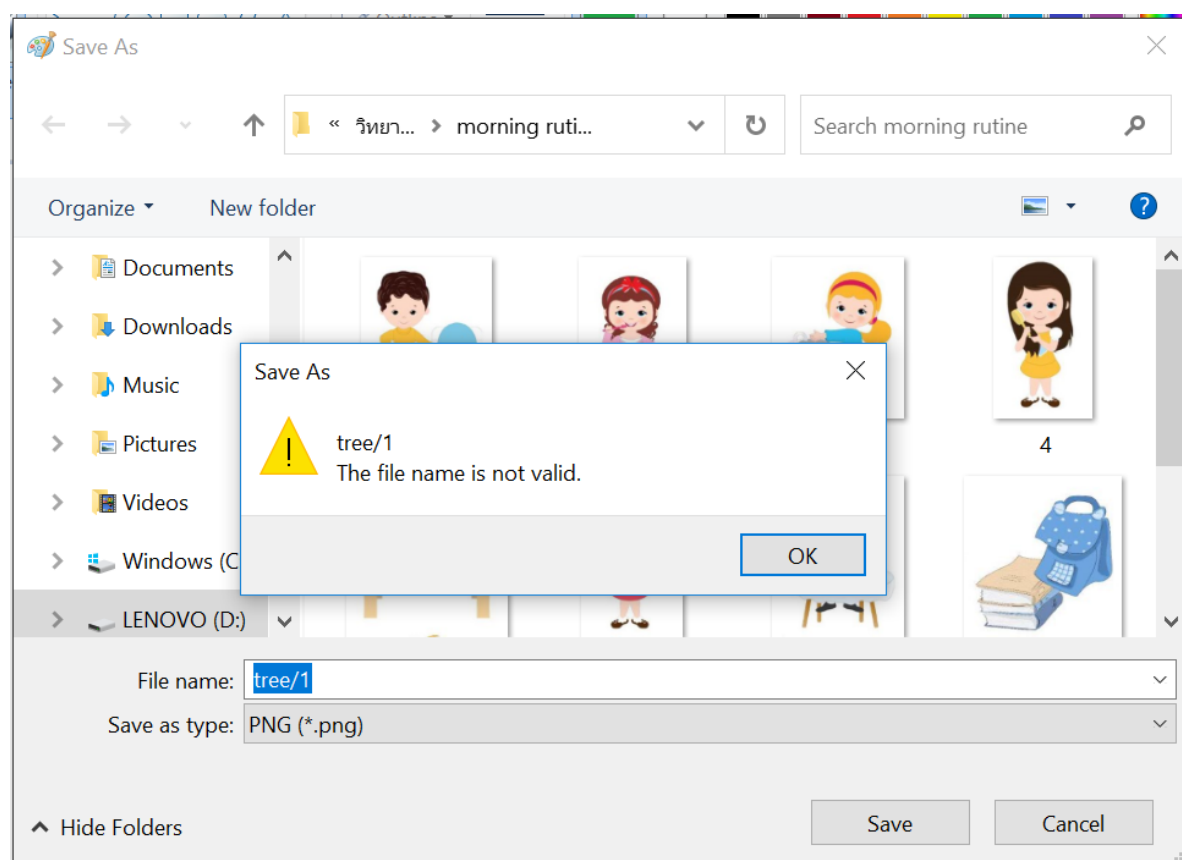
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / พ. ๖ - ๐๓

ใบงาน ๐๓ : การตั้งชื่อไฟล์

จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  หน้าข้อความที่เป็นปัญหา



ตั้งชื่อไฟล์ผิด



ไม่พบไฟล์

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖ - ๐๔

ใบงาน ๐๔ : วาดภาพบ้านในจินตนาการของฉัน

๑. ร่างภาพบ้านในจินตนาการของฉันด้วยรูปเรขาคณิตลงในกรอบด้านล่าง
๒. ใช้โปรแกรม Paint วาดภาพบ้านตามทีร่างไว้



ប. ៦.៦ / ជ. ៦ - ០៤

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากใบงาน ๐๑ การวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ด้วยอุปกรณ์ทั้งสองชนิดมีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

๒. จากใบงาน ๐๒ คำสั่ง Save และ Save as เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

๓. จากใบงาน ๐๓ การบันทึกไฟล์ หากปรากฏข้อความดังภาพแสดงว่าบันทึกสำเร็จหรือไม่ เพราะอะไร

[illegible]

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖ - ๐๔

๔. จากใบงาน ๐๔ รูปเรขาคณิตสามารถนำมาประกอบเป็นรูปภาพได้ตามจินตนาการได้ ภาพที่นักเรียนวาดมีรูปเรขาคณิตกี่ชนิด และชนิดละกี่รูปแบบ

๕. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

โปรแกรมกราฟิกเป็นเครื่องมือในการวาดภาพตามจินตนาการหรือตามต้องการ

การเก็บบันทึกข้อมูลสามารถใช้คำสั่ง save หรือ save as

การเปิดไฟล์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้งานหรือปรับปรุงแก้ไขสามารถใช้คำสั่ง

open

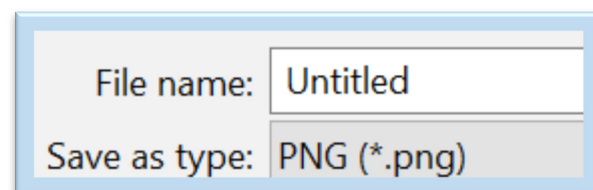
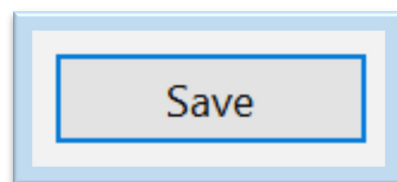
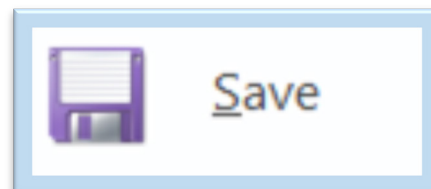
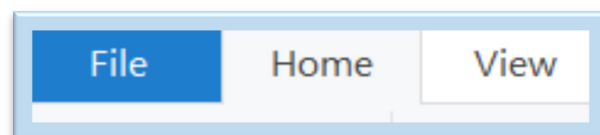
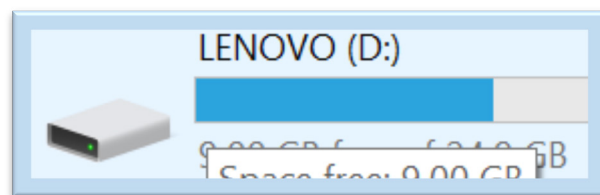
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖-๐๕

ใบงาน ๐๕ : แบบฝึกหัด เรื่องมาวาดรูปกันเถอะ

๑. เขียนตัวเลขเรียงลำดับขั้นตอนการบันทึกไฟล์ ลงใน  หน้ารูปภาพต่อไปนี้



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖.๖ / ผ. ๖ - ๐๕

๒. เขียนตัวเลขลงใน เพื่อเรียงลำดับการเปิดไฟล์ข้อมูล



File name:



Open



Open



LENOVO (D:)



9.00 GB free of 24.9 GB



โรงเรียน แบบทดสอบวิชาวิทยาศาสตร์
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่

ชื่อ - นามสกุล เลขที่ ชั้น

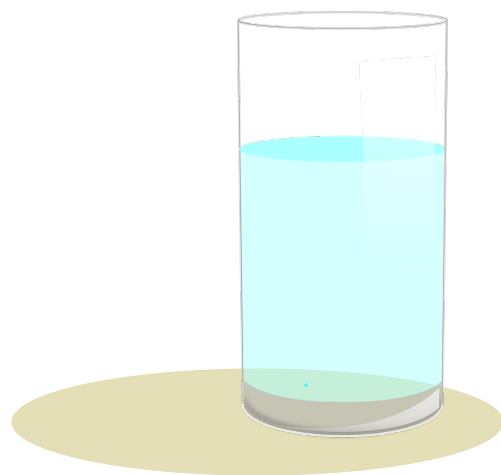
คำชี้แจง :

แบบทดสอบมีทั้งหมด ๒๐ ข้อ รวม ๗ หน้า เวลา ๓๐ นาที คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน
ให้เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๒๐	

ขอให้นักเรียนตั้งใจทำแบบทดสอบด้วยความซื่อสัตย์สุจริต

๑. ข้อใดกล่าวถูกต้อง
 - ก. หินเป็นวัตถุแข็งพบได้ทั่วไปในธรรมชาติ
 - ข. หินเป็นวัตถุแข็งพบได้เฉพาะบางพื้นที่
 - ค. หินเป็นวัตถุนิ่มพบได้ทั่วไปในธรรมชาติ
๒. ถ้าต้องการให้เพื่อนไปหาหินก้อนหนึ่งที่เราเคยพบ จะบอกข้อมูลอะไรบ้าง
 - ก. เฉพาะรูปร่าง
 - ข. เฉพาะสี
 - ค. สี รูปร่าง ขนาด
๓. ถ้าพบว่าหินก้อนหนึ่งมีเนื้อหินเรียบ แสดงว่าได้ใช้ส่วนใดของร่างกายในการสังเกต
 - ก. ตา
 - ข. ลิ้น
 - ค. สัมผัส
๔. เสียงมีแหล่งกำเนิดจากแหล่งใดบ้าง
 - ก. เกิดจากธรรมชาติ
 - ข. เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น
 - ค. ถูกทั้งข้อ ๑ และข้อ ๒
๕. เสียงใดบ้างที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ
 - ก. เสียงไก่ขัน
 - ข. เสียงฟ้าร้อง
 - ค. เสียงกลอง
๖. เมื่อใช้ช้อนเคาะแก้วใส่น้ำ ข้อใดถูกต้อง
 - ก. มีเสียง - แก้วและน้ำไม่สั่น
 - ข. มีเสียง - แก้วและน้ำสั่น
 - ค. ไม่มีเสียง - น้ำสั่นแต่แก้วไม่สั่น



๗. ส่วนใดของร่างกายใดที่ใช้ฟังเสียงต่าง ๆ



๘. เสียงเคลื่อนที่ไปทิศทางใดบ้าง

ก. ทิศเหนือ

ข. ทิศทางเดียว

ค. ทุกทิศทาง

๙. ข้อใดไม่ใช่ดาวบนท้องฟ้า

ก. ดวงจันทร์

ข. ดวงอาทิตย์

ค. จานดาวเทียม

๑๐. ข้อความใดกล่าวเกี่ยวกับดาวต่าง ๆ บนท้องฟ้าได้ถูกต้อง

ก. อยู่ในท้องฟ้าเฉพาะในเวลากลางคืน

ข. อยู่ในท้องฟ้าเฉพาะคืนที่ไม่มีดวงจันทร์

ค. อยู่ในท้องฟ้าทั้งในเวลากลางวันและกลางคืน

๑๑. เมื่อมองท้องฟ้าในเวลากลางวัน เราสามารถเห็นดาวอะไรได้บ้าง

ก. ดวงจันทร์

ข. ดวงอาทิตย์

ค. ถูกทั้งข้อ ๑ และ ๒

๑๒. สาเหตุใดที่ทำให้เวลากลางวันเรามองเห็นดาวอื่นไม่ชัดเจน

ก. เมฆบดบัง

ข. แสงของดวงจันทร์บดบัง

ค. แสงของดวงอาทิตย์บดบัง



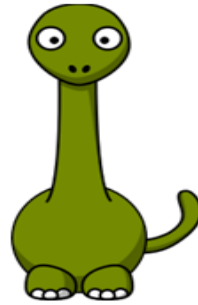
๑๓. ตัวเลือกในข้อใดที่เปรียบเทียบความเหมือนได้ถูกต้อง



๑



๒



๓



๔

ก. ภาพหมายเลข ๑ เหมือนภาพหมายเลข ๒

ข. ภาพหมายเลข ๒ เหมือนภาพหมายเลข ๔

ค. ภาพหมายเลข ๒ เหมือนภาพหมายเลข ๓

๑๔. มีภาพ  (ขนมเค้ก) ในกรอบด้านล่าง จำนวนกี่ชิ้น



ก. ๒ ชิ้น

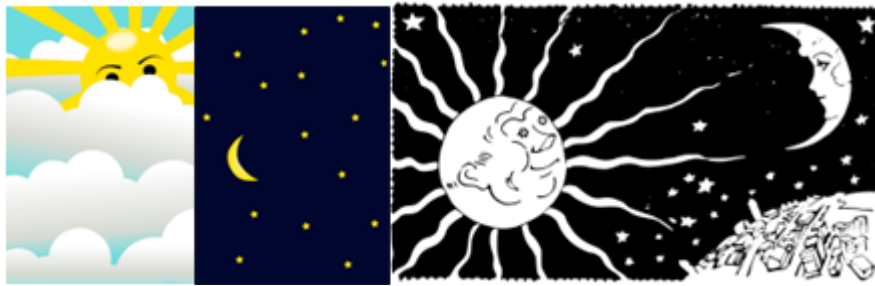
ข. ๓ ชิ้น

ค. ๔ ชิ้น

๑๕. จากเรื่องราวต่อไปนี้ ภาพในข้อใดที่เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง

เช้าวันหนึ่งดวงอาทิตย์โผล่ออกมาจากกลุ่มเมฆฉายแสงสว่างทั่วท้องฟ้า
เมื่อถึงยามค่ำคืนท่ามกลางท้องฟ้าที่มีมืดมิด มองเห็นดวงจันทร์และดวงดาว
มากมาย แต่ทันใดนั้น ดวงอาทิตย์ก็ปรากฏตัวมาทักทายดวงจันทร์

ก.



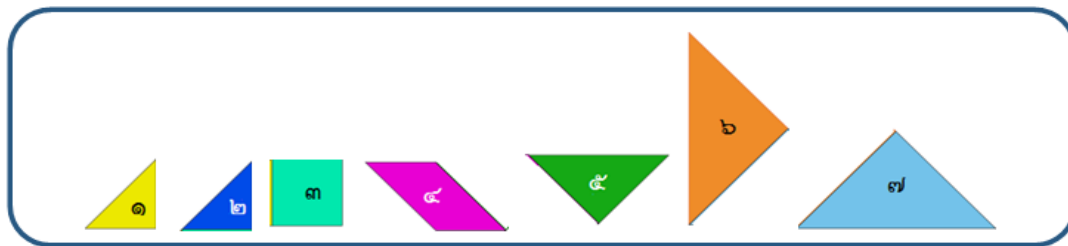
ข.



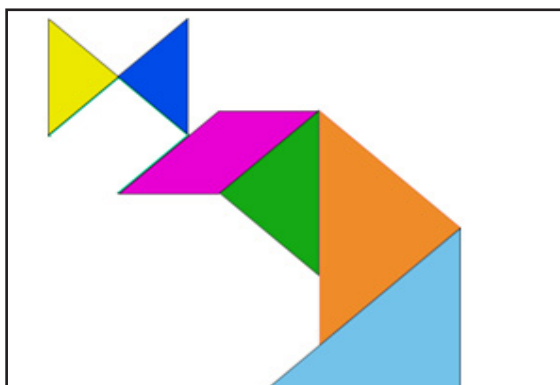
ค.



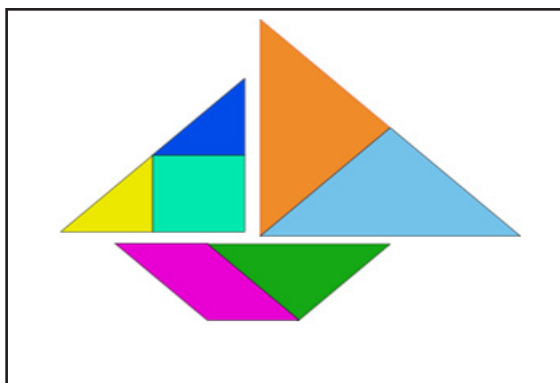
๑๖. ภาพใดเป็นภาพเกิดจากการนำส่วนประกอบทั้ง ๗ ขึ้นด้านล่างมาประกอบกัน



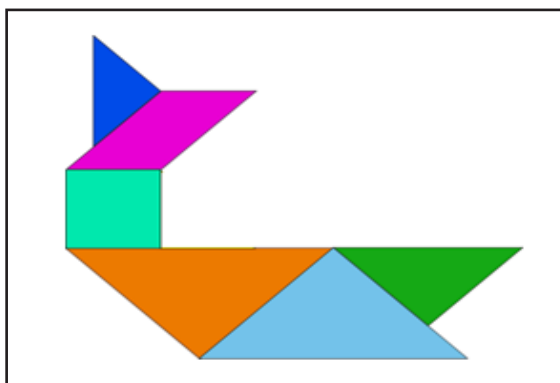
ก.



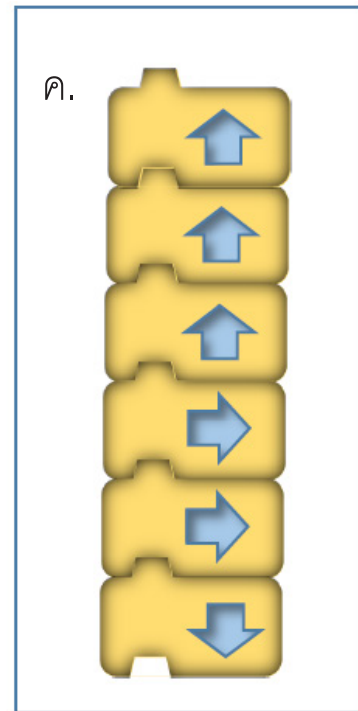
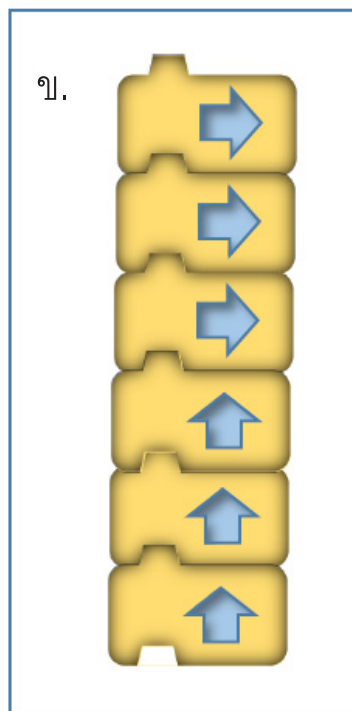
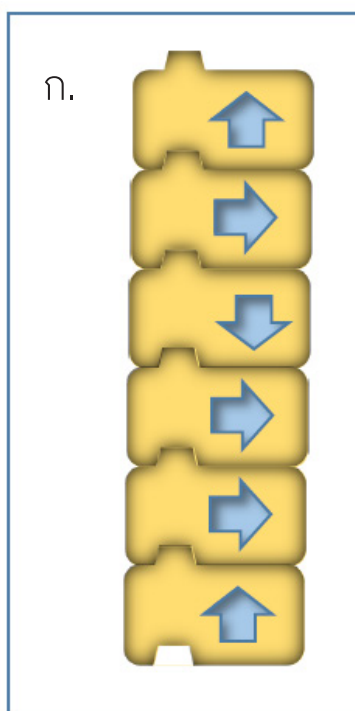
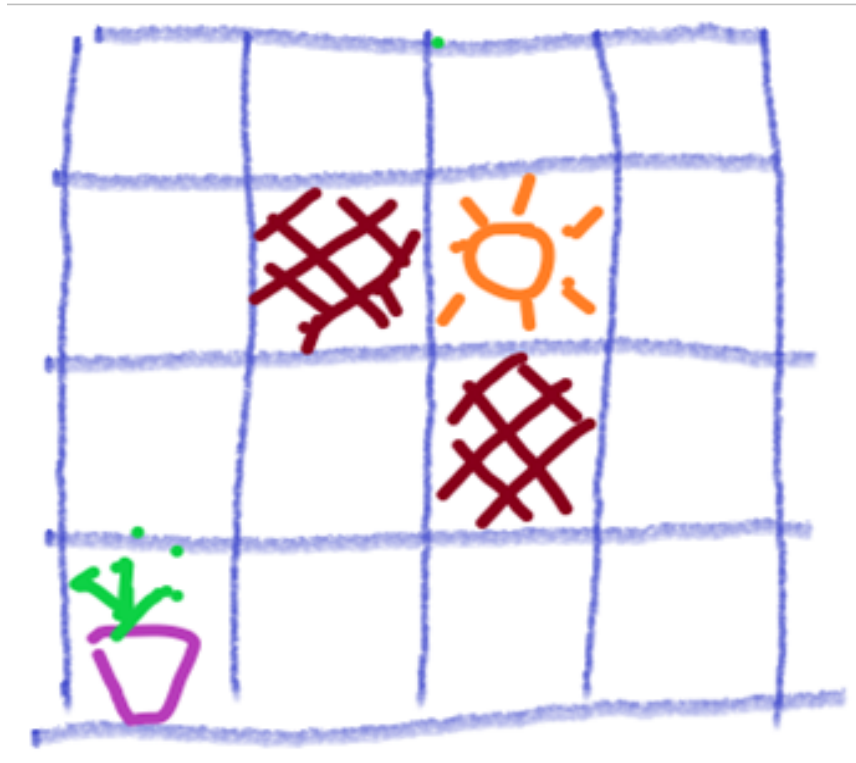
ข.



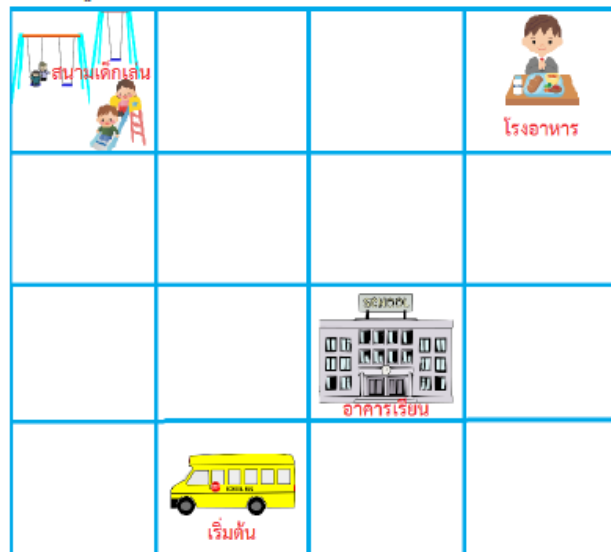
ค.

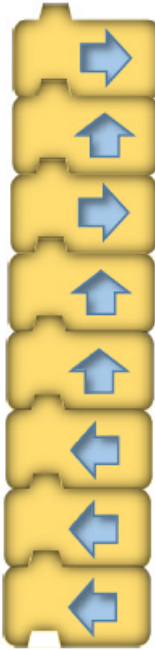
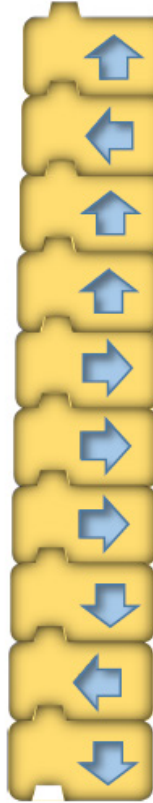
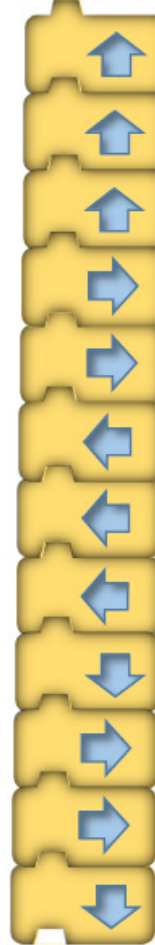


๑๗. จากภาพ ถ้านักเรียนต้องนำกระถางต้นไม้ไปวางในช่องที่ดวงอาทิตย์อยู่ ข้อใดเรียงลำดับบัตรคำสั่งการนำกระถางต้นไม้ไปยังตำแหน่งที่ดวงอาทิตย์อยู่ได้ถูกต้อง



๑๘. จากตำแหน่งในภาพ รถโรงเรียนมาส่งที่หน้าโรงเรียนเป็นจุดเริ่มต้น แล้วอยาก
ไปเล่นที่สนามเด็กเล่น หลังจากนั้นจึงไปโรงอาหารเพื่อกินอาหาร แล้วจึง
เข้าห้องเรียนที่อาคารเรียน ข้อใดเป็นลำดับเหตุการณ์ที่ใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้อง



ก. 	ข. 	ค. 
---	---	---

๑๙. การกระทำใดเป็นการจัดการไฟล์ที่ถูกต้อง
- ก. ใช้คำสั่ง save เพื่อเปิดไฟล์ใหม่
 - ข. สร้างโฟลเดอร์ที่ใช้ชื่อที่มีอยู่แล้ว
 - ค. ใช้คำสั่ง open เพื่อเปิดไฟล์ที่เคยสร้างไว้ก่อนแล้ว
๒๐. การกระทำใดเป็นการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม
- ก. ทูบแรง ๆ เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ทำงาน
 - ข. ใช้คำสั่ง shut down ในการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ค. นำอาหารและเครื่องดื่มมารับประทานบนโต๊ะที่วางเครื่องคอมพิวเตอร์





โครงการจัดทำสื่อ ๖๐ พรรษา
เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี



ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ วิชาเรียนที่ ๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เล่ม ๒ (ฉบับปรับปรุง)

