

ตัวอย่างกิจกรรม Active Learning ของโรงเรียนอนุบาลศรีสวัสดิ์
วิชา วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.6 หน่วยที่ 2 การใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา

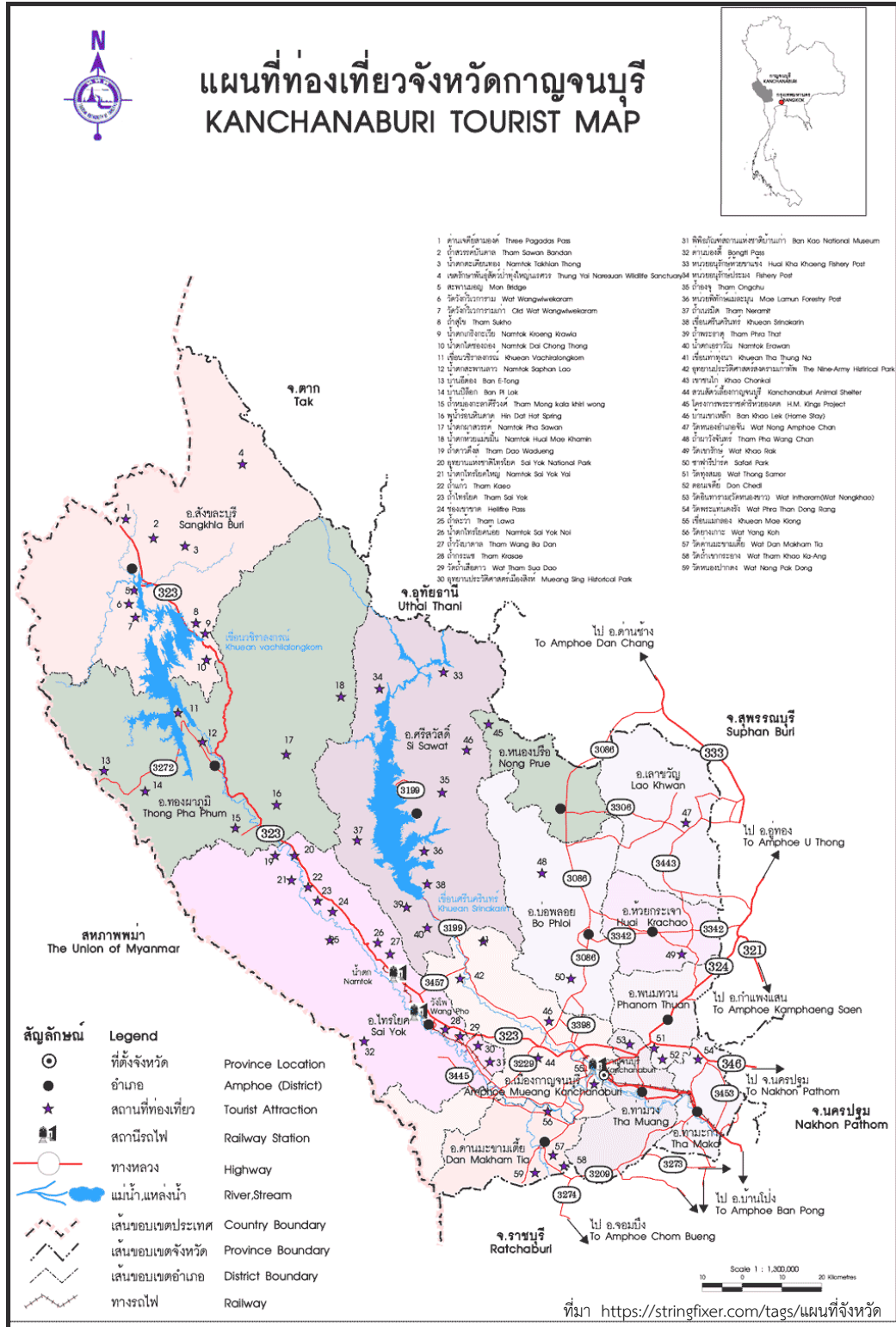
ชื่อเรื่อง CODING ไขรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี

ครูผู้สอน นางสาวกมลชนร์ ชุ่มพระวงศ์

แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามกลุ่มสาระ

แผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ (Lesson Plan)			
	กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาบูรณาการ (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง ไขรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี ครูผู้สอน นางสาวกมลชนร์ ชุ่มพระวงศ์	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง วันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2565	
สาระการเรียนรู้ - ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา - ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข	จุดประสงค์การเรียนรู้ K - บอกอำเภอและสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีได้ - บอกความหมายของคำศัพท์จากคำไปไขรหัสลับได้ถูกต้อง S - ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการไขรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี - ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย - นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาและสะท้อนการทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงและแก้ไข		
บูรณาการวิชา วิทยาการคำนวณ คณิตศาสตร์ สังคมฯ ภาษาอังกฤษ พลศึกษา ภาษาไทย	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LO) LO-DL-601 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์จำลองที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ชุมชน และท้องถิ่น ทาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย วางแผน ออกแบบ แสดงวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุและผลด้วย ข้อความหรือแผนภาพ และอธิบายเหตุผลของการตัดสินใจหรือการลงข้อสรุป มีความพยายามและ กระตือรือร้นในการแก้ปัญหาอย่างมุ่งมั่นไม่ย่อท้อ LO-DL-602 วิเคราะห์ปัจจัยในสถานการณ์เพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการเขียนโปรแกรม วางแผน ออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม เรียนรู้จากความผิดพลาด สะท้อนการทำงานของตนเอง ร่วมกันทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงแก้ไขผลลัพธ์ให้ดีขึ้น		
สมรรถนะ 6 สมรรถนะของผู้เรียน ☐ การจัดการตนเอง ☒ การคิดขั้นสูง ☒ การสื่อสาร ☒ การรวมพลังทำงานเป็นทีม ☐ การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ☒ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน	การจัดการกระบวนการเรียนรู้ผ่าน STAP MODEL 1.ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) - ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิด (Think) ดังนี้ - นักเรียนรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีหรือไม่ จงยกตัวอย่างสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้นอยู่ในอำเภอใดของจังหวัดกาญจนบุรี 2.สำรวจและค้นหา (Exploration) - ครูให้นักเรียนสังเกตและสำรวจแผนที่จังหวัดกาญจนบุรี - นักเรียนวิเคราะห์ว่า จังหวัดกาญจนบุรี มีที่อำเภอ แต่ละอำเภอ มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใดบ้าง (Think) - นักเรียนนำเสนอคำตอบและวิธีคิด (Presentation) (แนวคำตอบ มีทั้งหมด 13 อำเภอ โดยสังเกตจากสีและสัญลักษณ์ทางภูมิศาสตร์ในแผนที่)		
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ☐ รักชาติ ศาสนา กษัตริย์ ☒ ซื่อสัตย์สุจริต ☒ มีวินัย ☐ ใฝ่เรียนรู้ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน ☐ รักความเป็นไทย ☐ มีจิตสาธารณะ	3.การกิจที่ 2 เที่ยวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี (ใช้เวลา 30 นาที) - จากการกิจที่ผ่านมา นักเรียนได้รับคำใบ้จากการไขรหัสลับแล้ว ให้นักเรียนลองสรุปว่าปีเตอร์อยู่สถานที่ท่องเที่ยวใด - นักเรียนออกแบบ เขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์ยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น โดยวิธีเรียงสลับเขียนโปรแกรม ใช้เวลา 5 นาที (Think , Action) - นักเรียนแต่ละกลุ่มยื่นเรียงแถวตอนลึก - นักเรียนคนแรก วิ่งไปหยิบบัตรคำสั่งวางในช่องเขียนโปรแกรม ได้ครั้งละ 1 คำสั่ง		
1 การกิจที่ 1 The Secret Code (ใช้เวลา 30 นาที) - นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยใช้เกมรวมเงิน ใช้เวลา 3 นาที - ตัวแทนกลุ่มรับใบกิจกรรม - นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาขั้นตอนการทำกิจกรรม ใช้เวลา 2 นาที - นักเรียนทำกิจกรรมที่ 1 The Secret Code ใช้เวลา 15 นาที (Action) - นักเรียนนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาขั้นตอน วิธีการแก้ปัญหาพร้อมกัน ใช้เวลา 10 นาที (Presentation)	2 สถานการณ์ นักเรียนได้รับ E-mail จากปีเตอร์เพื่อนชื่อชาวต่างชาติ เขาได้เดินทางมาท่องเที่ยวที่จังหวัดกาญจนบุรี จึงนัดพบกับที่สถานีรถไฟ แต่เมื่อนักเรียนมาถึงสถานีรถไฟ กลับไม่พบปีเตอร์ เจอแต่กระเป๋าดินทางและจดหมายที่ปีเตอร์ทิ้งไว้ โดยให้นักเรียนตามหาปีเตอร์ว่าอยู่สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใดในกาญจนบุรี เงื่อนไข เมื่อนักเรียนถอดรหัสของแม่กุญแจที่ล็อกกระเป๋าดินทางได้ จะได้รับคำใบ้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปีเตอร์อยู่ 1 คำใบ้	4.ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) - นักเรียนแต่ละกลุ่ม กำหนดสถานการณ์ ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี (Think) - แต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนสถานการณ์และทำการกิจ กลุ่มตรงข้ามเป็นฝ่ายตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนโปรแกรม (Action)	
2 นักเรียนแต่ละกลุ่มถอดบทเรียน ใช้เวลา 10 นาที (Action)	3 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ ใช้เวลากลุ่มละ 2-3 นาที (Presentation)	4.ขั้นประเมิน (Evaluation) - นักเรียนประเมินการจัดกิจกรรม - ครูประเมินผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน	
วัสดุอุปกรณ์และสื่อ - แผนที่จังหวัดกาญจนบุรี - รูปภาพสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ - ใบกิจกรรมที่ 1 The Secret Code - ใบกิจกรรมที่ 2 เที่ยวกาญจน (นะจ๊ะ) บุรี - แม่กุญแจไขรหัสลับ - บัตรคำสั่งเขียนโปรแกรม - กระดานวางคำสั่งโปรแกรม - กระดาษกราฟ			
การวัดและประเมินผล - การตอบคำถาม - ตรวจจากใบกิจกรรม - การนำเสนอวิธีคิดและการแก้ปัญหา - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงาน			
บันทึกหลังการสอน ลงชื่อ.....ผู้สอน			

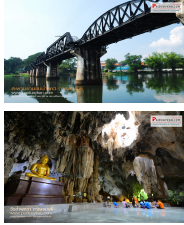
ใบความรู้ ใบกิจกรรม ใบงาน
เรื่อง CODING ไชรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี



ใบความรู้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

ใบความรู้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

อำเภอเมืองกาญจนบุรี เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดกาญจนบุรี เป็นศูนย์กลางทางด้านเศรษฐกิจ การศึกษา การขนส่ง และการปกครอง เป็นที่ตั้งของสำนักงานและส่วนราชการต่าง ๆ หลายแห่ง ตั้งอยู่บริเวณปากแพรก ซึ่งเป็นจุดที่แม่น้ำสำคัญสองสาย ได้แก่ แม่น้ำแควใหญ่ (แม่น้ำศรีสวัสดิ์) และแม่น้ำแควน้อย (แม่น้ำไทรโยค) ไหลมาบรรจบกันเป็นแม่น้ำแม่กลอง ตัวเมืองกาญจนบุรีในปัจจุบันเป็นเมืองใหม่ แต่เดิมเมืองกาญจนบุรีเก่าตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำแควใหญ่บริเวณเชิงเขาชนไก่ ปัจจุบันคือเขตโบราณสถานกาญจนบุรีเก่า ตำบลลาดหญ้า อำเภอเมืองกาญจนบุรี สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น สะพานข้ามแม่น้ำแคว อุทยานประวัติศาสตร์สงครามเก้าทัพ วัดถ้ำพุหว้า เป็นต้น



อำเภอท่าม่วง จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2441 ที่บ้านท่าไม้ราก ตำบลม่วงชุมในปัจจุบัน โดยเริ่มแรกเมืองจากอำเภอที่ตั้งขึ้นมีอาณาเขตติดต่อกับ "วัดโคก" (วัดโนนธรรมารามในปัจจุบัน) จึงตั้งชื่ออำเภอว่า อำเภอโคก ต่อมาความเจริญของลำน้ำเปลี่ยนไป ประชาชนอพยพลงมาทางใต้เพราะบริเวณท่าไม้รากเดิมเป็นน้ำท่วมไม่สะดวกในการสัญจรของเรือ แพ จึงย้ายที่ว่าการอำเภอมาตั้งใหม่บริเวณใกล้กับวัดศรีโสดหารามบุรีรัมย์ และตั้งชื่ออำเภอใหม่ว่า อำเภอวังขนายต่อมา พระบรมกิติปิยมหาราชได้เสด็จมาประทับที่อำเภอแห่งนี้ว่าอำเภอนี้ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริง จึงขออนุญาตเปลี่ยนชื่อจากอำเภอวังขนายเป็น อำเภอท่าม่วงจนถึงปัจจุบัน อำเภอท่าม่วงอยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 12 กิโลเมตร มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดถ้ำเสือ เขื่อนแม่กลอง วัดบ้านเก่า วัดเขาน้อย เป็นต้น

อำเภอท่ามะกา เป็นอำเภอที่อยู่ทางตะวันออกของจังหวัดกาญจนบุรี เดิมชื่อ อำเภอลาดบัวขาว ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ.2445ต่อได้เปลี่ยนชื่ออำเภอจากอำเภอลาดบัวขาวเป็น อำเภอพระแท่น ต่อมาในปี พ.ศ.2460 สมัยขุนรามบุรีรักษ์ (เอ่วน สุวรรณศรี) เป็นนายอำเภอจึงได้เปลี่ยนชื่ออำเภอใหม่จากอำเภอพระแท่นเป็น อำเภอท่ามะกา ประชากรมีอาชีพทางการเกษตรเป็นหลัก อำเภอท่ามะกา อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 30 กิโลเมตร มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดพระแท่นธรรมจักรวัดระฆัง รอดอนันต์ เป็นต้น



ใบความรู้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

อำเภอห้วยกระเจา แต่เดิมท้องที่อำเภอห้วยกระเจาเป็นส่วนหนึ่งของอำเภอพนมทวน ซึ่งต่อมาจึงได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นกิ่งอำเภอห้วยกระเจา และเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2540 ได้มีพระราชกฤษฎีกาวันที่ 26 กันยายน ให้ยกฐานะขึ้นเป็น อำเภอห้วยกระเจา อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 64 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดสระแจงหรือพระบงกชณ์ วัดพิศุขนิมิตธรรม



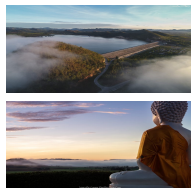
อำเภอเลาขวัญ แต่เดิมเป็นท้องที่ของอำเภอพนมทวน ต่อมาจึงได้มีการแยก 3 ตำบล (ตำบลเลาขวัญ หนองโสน และหนองปรือ) ออกจากแล้วตั้งเป็น กิ่งอำเภอเลาขวัญ ขึ้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2514 และเมื่อถึงวันที่ 8 กันยายน พ.ศ. 2519 จึงได้มีพระราชกฤษฎีกาให้ยกฐานะขึ้นเป็น อำเภอเลาขวัญ ดังเช่นปัจจุบัน อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 98กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น พุทธบาภิรมตอญญะนีน



อำเภอหนองปรือ แต่เดิมนับเป็นเพียงหมู่บ้านของปรือ ขึ้นอยู่กับตำบลหนองรี อำเภอโพธาราม ต่อมาทางการจึงยกฐานะให้เป็นตำบลหนองปรือ และแยกตำบลออกมาอีก 1 ตำบล (ตำบลหนองปลาไหล) ซึ่งต่อมาในวันที่ 1 เมษายน 2535 ได้มีการก่อตั้งกิ่งอำเภอหนองปรือ และเมื่อถึงวันที่ 11 ตุลาคม 2540 จึงได้ถูกยกฐานะให้เป็น อำเภอหนองปรือ อย่างสมบูรณ์ อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 75 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น อ่างเก็บน้ำห้วยกระเจาหรือวัดราษฎร์เจริญธรรม อุทยานแห่งชาติเฉลิมรัตนโกสินทร์ เป็นต้น



อำเภอไทรโยค ไทรโยค เป็นอำเภอในจังหวัดกาญจนบุรี อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 50 กิโลเมตร ลักษณะทั่วไปเป็นที่ราบต่ำมีแม่น้ำแควน้อยไหลผ่านท้องที่ยาวที่มีชื่อเสียงคือ น้ำตกไทรโยค , อ่างะว้า , อ่าววัดสังข์ และอุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ เป็นต้น



ใบความรู้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

อำเภอพนมทวน เป็นดินแดนที่มีมาช้านานแล้ว นักโบราณคดีของกรมศิลปากร สันนิษฐานว่า บริเวณนี้เป็นที่ตั้งชุมชนสมัยยุคโลหะ (Metal Age) มีการขุดพบภาชนะสำริด ขวานหินขัด เครื่องปั้นดินเผา และวัตถุโบราณอื่น ๆ อีกมากมาย ที่หมู่บ้านดอนคาเพชร ตำบลดอนคาเพชร ในยุคแรกที่ตั้งจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งมี 3 อำเภอ ได้แก่อำเภอเมืองกาญจนบุรี อำเภอท่าม่วง อำเภอเหนือ (อำเภอพนมทวน) เนื่องจากอยู่ทางทิศเหนือของที่ตั้งจังหวัด ต่อมาในรัชสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อปีพุทธศักราช 2374 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นอำเภอบ้านพวน อำเภอพนมทวน อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 24 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น เจดีย์พุทธคยา วัดบ้านดอนเจดีย์ พิพิธภัณฑ์บ้านดอนเพชร หมู่บ้านไทยทรงดำ เป็นต้น



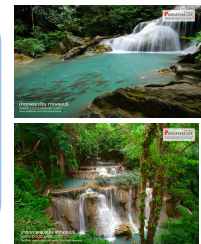
อำเภอด่านมะขามเตี้ย มีการตั้งหมู่บ้านมานานกว่า 200 ปี สมัยก่อนเป็นตำบลตรวจ คนเข้าออกตามชายแดนของอำเภอเมืองกาญจนบุรี ยามปกติราษฎรใช้เป็นเส้นทางสัญจรไปมา เมื่อเกิดศึกสงครามก็ทัพ "ขุนคันทน์" พร้อมด้วยทหารไทยที่ประจำด้านใต้ต่อสู้กับทหารพม่า มีผู้คนล้มตายจำนวนมากและบริเวณนี้มีต้นมะขามซึ่งเดิมมากอยู่ต้นหนึ่ง ขึ้นโดดเด่นสวยงาม แม้ถึงกันสงครามบริเวณนี้ก็ยังอยู่บริเวณหนองน้ำใหญ่ (เรียกว่าหนองสระ) เป็นที่อาศัยของสัตว์ใหญ่บ่อยตามาชนิด เมื่อตั้งหมู่บ้านจึงเรียกว่า บ้านหนองมะขามเตี้ย ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น บ้านด่านมะขามเตี้ย อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 30กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดดินแต่น้ำลำภาชี วัดเขาชะเขวหรือางค์วัดพระธาตุโคกนาหว้าหนองหญ้าปล้อง เป็นต้น

อำเภอบ่อพลอย มีการขุดพลอยในเขตอำเภอเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 กล่าวไว้ในสมัยโบราณ หมู่บ้านบ่อพลอยได้พบและขึ้นชื่อต่าง ๆ อยู่เกือบองกลางตามลำห้วยและตามลาดเนินเขา โดยนักล่าสัตว์และนักล่าของป่ารวมทั้งชาวบ้านที่เดินทางไปพบเห็นจนเป็นที่ทราบแน่ชัดว่าขึ้นสินชื่อ พลอย ความทราบถึงกรมการเมืองกาญจนบุรี จึงแต่งตั้งจากพระยาเมืองเป็นหัวหน้าปกครอง ทำหน้าที่เก็บพลอยจากการขุดพลอยส่งไปยังกาญจนบุรี และจัดส่งไปยังกรุงเทพมหานคร เรียกว่า "ส่งลวพลอย" อำเภอบ่อพลอยอยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 40 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดเขาวงจินตนาการ สวนสัตว์เปิดซาฟารีปาร์ค ศูนย์จำหน่ายสินค้า OTOP เป็นต้น



ใบความรู้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

อำเภอศรีสวัสดิ์ มีประวัติการตั้งหมู่บ้านมาช้านานกว่า 200 ปีในท้องที่อำเภอศรีสวัสดิ์ มีเมืองอยู่ 2 เมือง มีฐานะเป็นเมืองหน้าด่าน คือ เมืองศรีสวัสดิ์กับเมืองท่ากระดาน เมืองทั้งสองขึ้นตรงต่อเจ้าเมืองกาญจนบุรี ต่อมาเมื่อเมืองจากต้นฐานใกล้เคียงอพยพเข้ามาทำมาหากันมากขึ้น จึงได้ยกฐานะเป็นอำเภอศรีสวัสดิ์ ในปี พ.ศ. 2444 และในปี พ.ศ. 2449 ได้ยุบมาขึ้นกับอำเภอโดยขึ้นต่ออำเภอสังขละบุรี และปี พ.ศ. 2467 ได้อนมาขึ้นกับอำเภอเมืองกาญจนบุรีจนกระทั่งปี พ.ศ. 2508 ก็ได้ยกฐานะเป็นอำเภอศรีสวัสดิ์ อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 102 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น น้ำตกเอราวัณ น้ำตกห้วยแม่ขมิ้น ถ้ำธารลอด เขื่อนศรีนครินทร์ เป็นต้น



อำเภอทองผาภูมิ อำเภอทองผาภูมิเป็นอำเภอที่มีเนื้อที่ใหญ่ที่สุดของจังหวัดกาญจนบุรี ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก และอำเภอป่าไร่ จังหวัดอุทัยธานี ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี ทิศตะวันตก ติดต่อกับประเทศพม่า อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 145 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น เขื่อนภูมิพล อ่างเขื่อนหินตา น้ำตกเกริงกระเรียว จุดชมวิวปิรามิด อุทยานแห่งชาติเขาแหลม เป็นต้น



อำเภอสังขละบุรี เป็นเมืองหน้าด่าน มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศพม่า เนื่องจากอำเภอมีที่ตั้งอยู่ชายแดนมีอาณาเขตติดต่อกับเขตแดนประเทศพม่า ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี พม่ายกทัพเข้ามาโจมตีที่อุรุกฐานประเทศฝ่ายพม่าจะใช้เส้นทางผ่านเข้ามาทางด่านเจดีย์สามองค์ของอำเภอ จึงเกิดประวัติศาสตร์มากมาย ในปี พ.ศ. 2438 ได้มีการยกฐานะเป็นอำเภอ ชื่อ อำเภอวังชะ ต่อมาได้ยุบ อำเภอวังชะเป็นกิ่งอำเภออีกหลายครั้ง จนปี พ.ศ. 2482 มีฐานะเป็นกิ่งอำเภอสังขละบุรี และยกฐานะเป็น อำเภอสังขละบุรี อยู่ห่างจากอำเภอเมืองกาญจนบุรี 230 กิโลเมตร สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น สะพานมอญ ด่านเจดีย์สามองค์ เจดีย์พุทธคยา วัดวังวิภาคาราม เป็นต้น



ไขรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี



คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วร่วมกัน
ทำภารกิจที่ 1 และภารกิจที่ 2 ตามลำดับ

สถานการณ์

นักเรียนได้รับ E-mail จากปีเตอร์เพื่อนต่างชาติ เขาได้เดินทางมาท่องเที่ยวที่
จังหวัดกาญจนบุรี จึงนัดพบกันที่สถานีรถไฟ แต่เมื่อนักเรียนมาถึงสถานีรถไฟกลับไม่พบปีเตอร์
เจอแต่กระเป๋าดูเก่าๆ และจดหมายที่ปีเตอร์ทิ้งไว้ ให้นักเรียนตามหาปีเตอร์ว่าเดินทางไปยัง
สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใดในจังหวัดกาญจนบุรี

ภารกิจ

ภารกิจที่ 1 The Secret Code ตามหาปีเตอร์ให้พบ โดยนักเรียนต้องไขรหัสลับของ
แม่กุญแจที่ล็อกกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์จากโจทย์ที่ครูกำหนดให้ ถ้านักเรียนทายรหัสของแม่
กุญแจถูกต้อง จะสามารถไขกุญแจเพื่อเปิดกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์ได้ ซึ่งภายในกระเป๋าจะมี
คำใบ้ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีที่ปีเตอร์เดินทางไปท่องเที่ยวอยู่

ภารกิจที่ 2 เที่ยวกาญจน์ (นะจ๊ะ) บุรี เมื่อนักเรียนได้รับคำใบ้จากการไขรหัสลับ
ให้นักเรียนลงข้อสรุปว่าปีเตอร์อยู่สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใดในจังหวัดกาญจนบุรี จากนั้นให้
นักเรียน ออกแบบเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์ยังสถานที่
ท่องเที่ยวสำคัญนั้น โดยวิธีวิ้งผลัดเขียนโปรแกรม ทิมไหนที่เขียนโปรแกรมคำสั่งถูกต้องและ
เสร็จก่อนคือผู้ชนะ





ใบกิจกรรม

ภารกิจที่ 1 The Secret Code



จุดประสงค์

1. ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการไขรหัสลับของแม่กุญแจได้ (K)
2. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และสะท้อนการทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงและแก้ไข (S)
3. มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน รวมถึงเป็นทีม (A)

ภารกิจ

ภารกิจที่ 1 The Secret Code ตามหาปีเตอร์ให้พบ โดยนักเรียนต้องไขรหัสลับของแม่มกยูงแจที่ล็อกกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์จากโจทย์ที่ครูกำหนดให้ ถ้านักเรียนทายรหัสของแม่มกยูงแจถูกต้อง จะสามารถไขกุญแจเพื่อเปิดกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์ได้ ซึ่งภายในกระเป๋าจะมีคำใบ้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีที่ปีเตอร์เดินทางไปท่องเที่ยวอยู่ ใช้เวลา 30 นาที

เปิดกระเป๋าใบที่ 1



บุญแจ
รหัสนี้คือ ?

6	8	3
2	6	9
6	2	8
9	3	6
6	9	1

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง และอยู่ในตำแหน่งถูกต้อง

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง

มีตัวเลขสองตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่งทั้งคู่

ตัวเลขทั้ง 3 ตัว ไม่ได้อยู่ในรหัสของกุญแจ

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่ง

รหัสของกฎเจนี้คือ

--	--	--

จงบอกวิธีการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาของนักเรียน

=====

=====

=====

=====



ใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



เปิดกระเป๋าใบที่ 2



กุญแจ
รหัสนี้คือ ?

2	4	6
1	2	5
1	8	2
7	6	4
4	7	9

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง และอยู่ในตำแหน่งถูกต้อง

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง

มีตัวเลขสองตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่งทั้งคู่

ตัวเลขทั้ง 3 ตัว ไม่ได้อยู่ในรหัสของกุญแจ

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่ง

รหัสของกุญแจนี้คือ

จงบอกวิธีการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหานักเรียน





ใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



วิเคราะห์คำใบ้ที่ 1

คำใบ้ที่นักเรียนได้จากกระเป๋าคำใบ้ที่ 1 คือ

จงแสดงวิธีคิดหรือวิธีการหาคำตอบของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

วิเคราะห์คำใบ้ที่ 2

คำใบ้ที่นักเรียนได้จากกระเป๋าคำใบ้ที่ 2 คือ

จงแสดงวิธีคิดหรือวิธีการหาคำตอบของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

จากคำใบ้ที่นักเรียนได้รับ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปีเตอร์ไป คือ

.....

.....



คำใบ้
จากกระเป๋าใบที่ 1

1. I'm near waterfall.
2. I'm near bus station.
3. DAM

คำใบ้
จากกระเป๋าใบที่ 2

อำเภอของสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ฉันอยู่
ห่างจากตัวเมืองกาญจนบุรี 102,000 เมตร
ลองเปลี่ยนหน่วยเมตรให้เป็นกิโลเมตร แล้วเธอจะรู้ว่าฉันอยู่ที่ไหน

ใบกิจกรรม

ภารกิจที่ 2 เทียวกาญจน์ (นะจ๊ะ) บุรี

จุดประสงค์

1. ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่งและตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข (P)
2. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และสะท้อนการทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงและแก้ไข (P)
3. มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน รวมพลังเป็นทีม (A)

ภารกิจ

ภารกิจที่ 2 เทียวกาญจน์ (นะจ๊ะ) บุรี เมื่อนักเรียนได้รับคำใบ้จากการไขรหัสลับให้นักเรียนลงข้อสรุปว่าปีเตอร์อยู่สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใดในจังหวัดกาญจนบุรี จากนั้นให้นักเรียนออกแบบเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์ยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้นโดยวิธีวิ่งผลัดเขียนโปรแกรม ทีมไหนที่เขียนโปรแกรมคำสั่งถูกต้องและเสร็จก่อนคือผู้ชนะ

กติกา

1. นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ตารางแผนที่การเดินทาง
2. วางแผน เขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์ยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น
3. สมาชิกในกลุ่มยืนเรียงแถวตอนลึกเพื่อวิ่งผลัดเขียนโปรแกรม
4. นักเรียนคนแรก วิ่งไปหยิบบัตรคำสั่งวางในช่องเขียนโปรแกรม ได้ครั้งละ 1 คำสั่งเสร็จแล้ววิ่งกลับไปจุดเริ่มต้น เพื่อแตะมือคนต่อไป
5. นักเรียนคนต่อไป ผลัดกันออกมาหยิบบัตรคำสั่งวางในช่องเขียนโปรแกรมจนครบทุกคำสั่ง ถ้าคนก่อนหน้าเขียนคำสั่งผิด ต้องหยิบบัตรคำสั่งแก้ไขโปรแกรม เพื่อแก้ไขให้ถูกต้อง

เงื่อนไข

1. ผู้เล่นแต่ละคนออกไปเขียนคำสั่งได้ครั้งละ 1 คำสั่งเท่านั้น
2. ผู้เล่นแต่ละคนเลือกว่าจะเขียนคำสั่งหรือลบคำสั่งได้อย่างเดียวเท่านั้น
3. ผู้เล่นคนต่อไปต้องรอเพื่อนคนก่อนหน้ามาแตะมือถึงจะวิ่งไปเขียนโปรแกรมคำสั่งได้
4. ทีมไหนที่เขียนโปรแกรมคำสั่งถูกต้องและเสร็จก่อนคือผู้ชนะ
5. หากทำเสร็จพร้อมกัน ทีมที่ใช้บัตรคำสั่งน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ



ใบกิจกรรม
ภารกิจที่ 2 เทียวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี

คำชี้แจง ให้นักเรียน ออกแบบเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์
ยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ โดยใช้บัตรคำสั่งที่กำหนดให้ต่อไปนี้



เดิน
ซ้าย



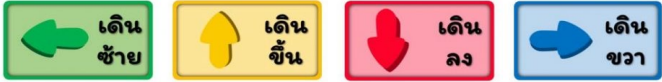
เดิน
ขึ้น



เดิน
ลง



เดิน
ขวา



กระดานเขียนโปรแกรม

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

การจัดกระบวนการเรียนรู้ Active Learning

วิชา วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.6 หน่วยที่ 2 การใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา
ชื่อเรื่อง CODING ไชรทัสลับเที่ยวกาญจนบุรี ครูผู้สอน นางสาวกมลฉัตรณ์ ชุ่มพระวงศ์

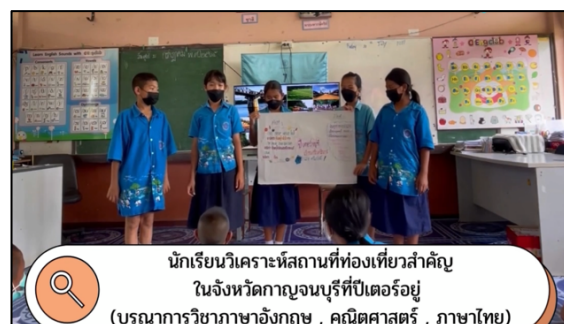
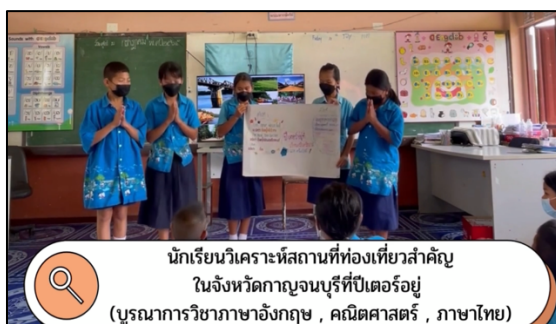
1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)



2. สำรวจและค้นหา (Exploration)



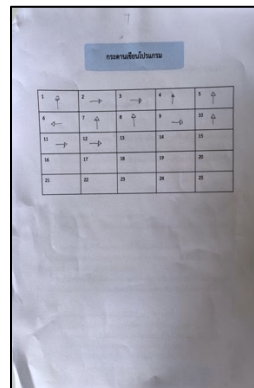
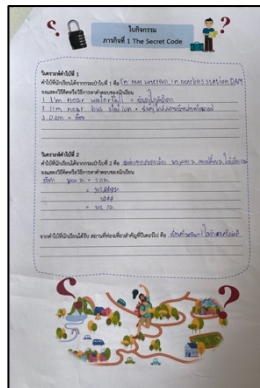
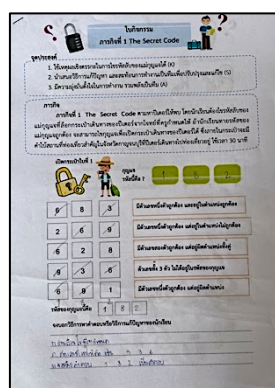
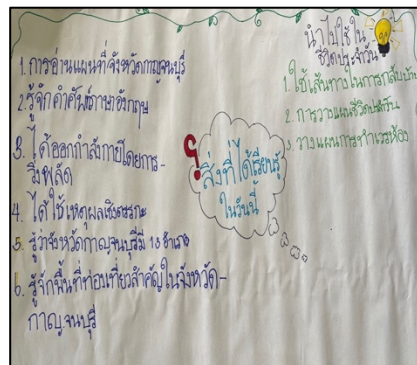
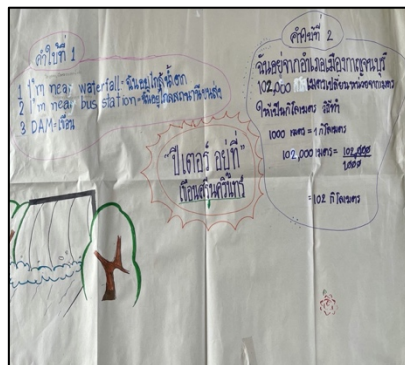
3. อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)



4. ขยายความรู้ (Elaboration)



5. ขั้นตอนประเมิน (Evaluation)

[illegible][illegible]

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ Unplugged Coding และสื่อออนไลน์ ครูผู้สอนนำผลที่ได้จากการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

- 1.ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding ของนักเรียนชั้น ป.6 จำนวน 18 คนต่อครูผู้สอน ใน Google form โดยครูส่ง link การประเมินใน Line กลุ่มห้องเรียนชั้น ป.6 พบว่า
- ร้อยละ 88.23 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านครูแจ้งผลการเรียนรู้ (LO) และจุดประสงค์ชัดเจน
อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 58.82 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 70.58 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านเนื้อหาที่สอนทันสมัย อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 82.35 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านครูประยุกต์สาระที่สอนเข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบันและสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 82.35 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล
อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 88.23 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านครูส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ
อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 70.58 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 88.23 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน
อยู่ในระดับ มากที่สุด
- ร้อยละ 94.11 ของนักเรียน มีความพึงพอใจด้านบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาของครูเหมาะสม
อยู่ในระดับ มากที่สุด

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ไซรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี ของนางสาวกมลณัชนันท์ ชุ่มพระวงศ์

คำชี้แจง ให้นักเรียนและผู้ปกครอง ประเมินความพึงพอใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

5 คะแนน ระดับ มากที่สุด
4 คะแนน ระดับ มาก
3 คะแนน ระดับ ปานกลาง
2 คะแนน ระดับ น้อย
1 คะแนน ระดับ น้อยที่สุด

krupoy.kamonnut@gmail.com (ยังไม่แชร) สดับบัญชี

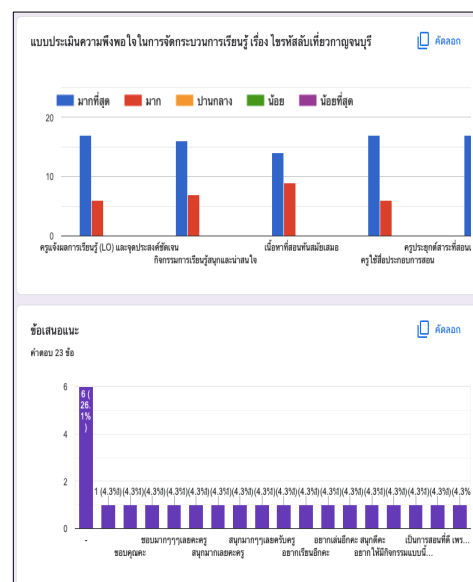
*จำเป็น

ชื่อ - สกุล *

คำตอบ

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เรื่อง ไซรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี *

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ครูแจ้งผลการเรียนรู้ (LO) และจุดประสงค์ชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐
กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐



ข้อมูลสารสนเทศการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อครูผู้สอน

2. ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding ของผู้ปกครองนักเรียน ชั้น ป.6 ต่อครูผู้สอน จากการชมคลิปวีดิโอการสอน เรื่อง ไรท์สลับเที่ยวกาญจนบุรี ใน Google from โดยครูส่ง link การประเมินใน Line กลุ่มผู้ปกครองห้องเรียนชั้น ป.6 พบว่า

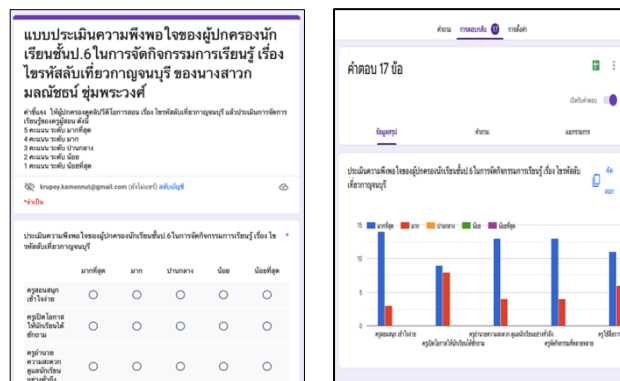
ร้อยละ 82.35 ของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจ ครูสอนสนุก เข้าใจง่าย อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 82.35 ของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจ ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 76.47 ของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจครูอำนวยความสะดวก ดูแลได้อย่างทั่วถึง อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 76.47 ของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจ ครูจัดกิจกรรมที่หลากหลาย อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 70.58 ของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจ ครูใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมและน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด



ข้อมูลสารสนเทศการประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อครูผู้สอน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding ของนักเรียนชั้น ป.6 ต่อตนเอง ใน Google from โดยครูส่ง link การประเมินใน Line กลุ่มผู้ปกครองห้องเรียนชั้น ป.6 พบว่า

ร้อยละ 88.88 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ ที่ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 100 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ ในการมีส่วนร่วมทำกิจกรรม อยู่ในระดับ มากที่สุด

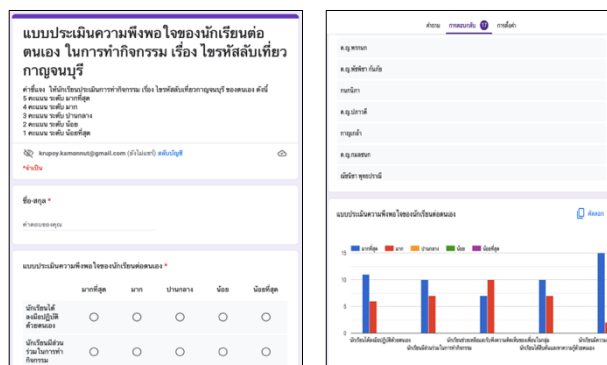
ร้อยละ 70.58 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ ช่วยเหลือและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุด

ร้อยละ 88.23 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ ได้สืบค้นและหาความรู้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 100 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ มีความสนุกสนานขณะทำกิจกรรม อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 70.58 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ ได้สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 88.23 ของนักเรียน มีความพึงพอใจ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุด



ข้อมูลสารสนเทศการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อตนเอง

4. ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและนวัตกรรม

ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและนวัตกรรมของนักเรียนชั้น ป.6 จำนวน 18 คน ต่อครูผู้สอน ใน Google form โดยครูส่ง link การประเมินใน Line กลุ่มห้องเรียนชั้น ป.6 พบว่า

ร้อยละ 94.11 มีความพึงพอใจด้านสื่อมีเนื้อหาชัดเจน สอดคล้องกับเรื่องที่เรียน อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 70.58 มีความพึงพอใจด้านสื่อมีการออกแบบที่ดี มีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม น่าสนใจ
อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 82.35 มีความพึงพอใจด้านลำดับขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหาในสื่อมีความเหมาะสม
อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 82.35 มีความพึงพอใจด้านมีคำชี้แจงหรือมีการอธิบายวิธีการใช้สื่ออย่างเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 70.58 มีความพึงพอใจด้านสื่อมีความสะดวกต่อการใช้งานของนักเรียน อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 88.23 มีความพึงพอใจด้านสื่อมีความน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นและจูงใจการเรียนรู้ของนักเรียน
อยู่ในระดับ มากที่สุด

ร้อยละ 94.11 มีความพึงพอใจด้านสื่อสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนและนำไปสู่การ
ปฏิบัติได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด



เฉลยใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



ใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



จุดประสงค์

1. ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการไขรหัสลับของแม่กุญแจได้ (K)
2. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา และสะท้อนการทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงและแก้ไข (S)
3. มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน รวมพลังเป็นทีม (A)

ภารกิจ

ภารกิจที่ 1 The Secret Code ตามหาปีเตอร์ให้พบ โดยนักเรียนต้องไขรหัสลับของแม่กุญแจที่ล็อกกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์จากโจทย์ที่ครูกำหนดให้ ถ้านักเรียนทายรหัสของแม่กุญแจถูกต้อง จะสามารถไขกุญแจเพื่อเปิดกระเป๋าเดินทางของปีเตอร์ได้ ซึ่งภายในกระเป๋าจะมีคำใบ้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีที่ปีเตอร์เดินทางไปท่องเที่ยวอยู่ ใช้เวลา 30 นาที

เปิดกระเป๋าใบที่ 1



กุญแจ
รหัสนี้คือ ?

1

8

2

6

8

3

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง และอยู่ในตำแหน่งถูกต้อง

2

6

9

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง

6

2

8

มีตัวเลขสองตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่งทั้งคู่

9

3

6

ตัวเลขทั้ง 3 ตัว ไม่ได้อยู่ในรหัสของกุญแจ

6

9

1

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่ง

รหัสของกุญแจนี้คือ

1

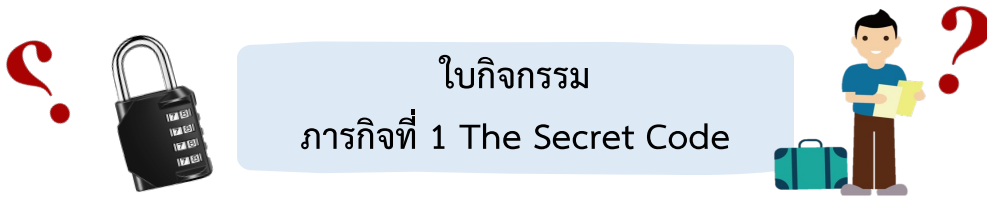
8

2

จงบอกวิธีการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาของนักเรียน

1. วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 4 ตัดเลข 9 3 6 ออก
2. วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 1 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 8 และอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง
3. วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 2 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 2 แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง
4. วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 5 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 1 แต่อยู่ผิดตำแหน่ง

เฉลยใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



เปิดกระป๋องใบที่ 2



กุญแจ
รหัสนี้คือ ?

2

9

8

2	4	6
1	2	5
1	8	2
7	6	4
4	7	9

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง และอยู่ในตำแหน่งถูกต้อง

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง

มีตัวเลขสองตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่งทั้งคู่

ตัวเลขทั้ง 3 ตัว ไม่ได้อยู่ในรหัสของกุญแจ

มีตัวเลขหนึ่งตัวถูกต้อง แต่อยู่ผิดตำแหน่ง

รหัสของกุญแจนี้คือ

2

9

8

จงบอกวิธีการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาของนักเรียน

- วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 4 ตัดเลข 7 6 4 ออก
- วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 1 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 2 และอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง
- วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 3 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 2 และ 8 แต่อยู่ในตำแหน่งไม่ถูกต้อง
- วิเคราะห์ข้อมูลข้อที่ 5 เลขที่ถูกต้อง คือ เลข 9 แต่อยู่ผิดตำแหน่ง



เฉลยใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



ใบกิจกรรม ภารกิจที่ 1 The Secret Code



วิเคราะห์คำใบ้ที่ 1

คำใบ้ที่นักเรียนได้จากกระเป๋าคำใบ้ที่ 1 คือ **I'm near waterfall , I'm near bus station , DAM**

จงแสดงวิธีคิดหรือวิธีการหาคำตอบของนักเรียน

1. **I'm near waterfall** แปลว่า ฉันอยู่ใกล้น้ำตก

2. **I'm near bus station** แปลว่า ฉันอยู่ใกล้สถานีรถโดยสาร

3. **DAM** แปลว่า เขื่อน

วิเคราะห์คำใบ้ที่ 2

คำใบ้ที่นักเรียนได้จากกระเป๋าคำใบ้ที่ 2 คือ **ฉันอยู่ห่างจากตัวเมืองกาญจนบุรี 102,000 เมตร**

จงแสดงวิธีคิดหรือวิธีการหาคำตอบของนักเรียน

จากคำใบ้ที่ 2 ต้องเปลี่ยนหน่วยเมตร ให้เป็น กิโลเมตร เพื่อให้ทราบว่า สถานที่ท่องเที่ยว

สำคัญนั้น อยู่ห่างจากตัวเมืองกาญจนบุรีกี่กิโลเมตร

วิธีทำ $1000 \text{ เมตร} = 1 \text{ กิโลเมตร}$

$102,000 \text{ เมตร} = \frac{102,000}{1,000}$

102

สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปิเตอร์อยู่

ห่างจากตัวเมืองกาญจนบุรี 102 กิโลเมตร

ซึ่งอำเภอ ศรีสวัสดิ์ อยู่ห่างจากตัวเมืองกาญจนบุรี 102 กิโลเมตร จึงคิดว่าเป็นอำเภอศรีสวัสดิ์

จากคำใบ้ที่นักเรียนได้รับ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปิเตอร์ไป คือ

เขื่อนศรีนครินทร์ อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี



เฉลยใบกิจกรรม ภารกิจที่ 2 เทียวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี

ใบกิจกรรม ภารกิจที่ 2 เทียวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี

คำชี้แจง ให้นักเรียน ออกแบบเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่ง เดินทางไปหาปีเตอร์
ยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ โดยใช้บัตรคำสั่งที่กำหนดให้ต่อไปนี้



กระดานเขียนโปรแกรม

1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25	

แบบบันทึกคะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ไชรหัสลับเกี่ยวกับกาญจนบุรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชาบูรณาการ (วิทยาการคำนวณ/คณิต/สังคม/ภาษาอังกฤษ) **ภารกิจที่ 1 The Secret Code**

ผลลัพธ์การเรียนรู้ LO-DL-601 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์จำลองหาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย วางแผน ออกแบบ แสดงวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุและผลด้วย ข้อความหรือแผนภาพ และอธิบายเหตุผลของการตัดสินใจหรือการลงข้อสรุป มีความพยายามและ กระตือรือร้นในการแก้ปัญหาย่างอย่างมุ่งมั่นไม่ย่อท้อ

เลขที่	ชื่อ – สกุล	รายการประเมิน					รวม 10 คะแนน
		บอกอำเภอและสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในกาญจนบุรีได้ (K) (2คะแนน)	บอกความหมายคำศัพท์ของคำไปได้ถูกต้อง (K) (2 คะแนน)	เปลี่ยนหน่วยกิโลเมตรเป็นเมตรได้ (S) (2 คะแนน)	ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการไชรหัสลับได้ (S) (2 คะแนน)	มุ่งมั่นในการทำงาน (A) (2 คะแนน)	
1	เด็กชายศิริสิทธิ์ จันดี						
2	เด็กชายภูมิรภัทร แดงสุวรรณ						
3	เด็กชายปิยะวัฒน์ ใจอดทน						
4	เด็กชายทองพูน ม้าวงษ์						
5	เด็กชายสิทธิศักดิ์ แพร์จรรยา						
6	เด็กชายมนัสวิษฐ์ สุขเอี่ยม						
7	เด็กหญิงสุกัญญา เกษมโสด						
8	เด็กหญิงภรภัทร ยี่สุนศรี						
9	เด็กหญิงพรกนก ประพุดิธรรม						
10	เด็กหญิงพัชรพิชา กันภัย						
11	เด็กหญิงกนกนิภา ศิริธนรัตน์						
12	เด็กหญิงปภาวดี พงษ์ไพบูลย์						
13	เด็กหญิงกาญจเกล้า โสอุดร						
14	เด็กหญิงกมลชนก เขียงฉิน						
15	เด็กหญิงณัฐนิชา พุทธปราณี						
16	เด็กหญิงณัฐชานันท์ พุทธปราณี						
17	เด็กหญิงพรพิมล บุญสุข						

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวกมลฉัตร ชุ่มพระวงศ์)

ระดับคุณภาพ

- 10 - 8 คะแนน อยู่ในระดับ ดีมาก
 7 - 6 คะแนน อยู่ในระดับ ดี
 5 - 4 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้
 3 - 2 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง
 1 - 0 คะแนน อยู่ในระดับ ต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วน

เกณฑ์การประเมิน

เรื่อง ไซรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 รายวิชาบูรณาการ (วิทยาการคำนวณ/คณิต/สังคม/ภาษาอังกฤษ) **ภารกิจที่ 1 The Secret Code**
ผลลัพธ์การเรียนรู้ LO-DL-601 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์จำลองหา
 วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย วางแผน ออกแบบ แสดงวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุและผล
 ด้วย ข้อความหรือแผนภาพ และอธิบายเหตุผลของการตัดสินใจหรือการลงข้อสรุป มีความพยายามและ กระตือรือร้น
 ในการแก้ปัญหาย่างอย่างมุ่งมั่นไม่ย่อท้อ

รายการการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
บอกอำเภอและสถานที่ ท่องเที่ยวสำคัญใน กาญจนบุรีได้ (K)			บอกได้ว่าจังหวัดกาญจนบุรี มี อำเภอทั้งหมด 13 อำเภอ และ สามารถยกตัวอย่างสถานที่ท่องเที่ยว สำคัญแต่ละอำเภอ ได้อย่างน้อย อำเภอละ 1 สถานที่	บอกได้ว่าจังหวัดกาญจนบุรี มีอำเภอทั้งหมด 13 อำเภอ แต่ไม่ สามารถยกตัวอย่างสถานที่ ท่องเที่ยวได้ครบทุกอำเภอ
บอกความหมายของคำศัพท์ จากคำใบ้ได้ถูกต้อง (K)			บอกความหมายของคำศัพท์จากคำใบ้ ไซรหัสลับได้ถูกต้องทั้ง 3 คำใบ้	บอกความหมายของคำศัพท์จากคำ ใบ้ไซรหัสลับได้ถูกต้องเพียง 1-2 คำใบ้
เปลี่ยนหน่วยกิโลเมตรเป็น เมตรได้ (S)			แสดงวิธีการเปลี่ยนหน่วยกิโลเมตร เป็นเมตรได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการเปลี่ยนหน่วยกิโลเมตร เป็นเมตรได้ถูกต้อง เพียงบางส่วนเท่านั้น
ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการไซ รหัสลับได้ (S)			ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการ แก้ปัญหา ไซรหัสลับได้ถูกต้องทั้ง 2 รหัส	ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการ แก้ปัญหา ไซรหัสลับได้ถูกต้องทั้ง 2 รหัส
มีความมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)			ตั้งใจทำงาน มีส่วนรวมในการทำงาน เป็นทีม ไม่เล่นหรือพูดคุยเสียงดัง ขณะทำกิจกรรม	ไม่ค่อยตั้งใจทำงาน มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมน้อย พูดคุยเสียงดัง ขณะทำกิจกรรม

แบบบันทึกคะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ไรท์สลับเพียวกาญจน์บุรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชาบูรณาการ (วิทยาการคำนวณ/คณิต/ภาษาไทย/พละ)

ภารกิจที่ 2 เทียวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ LO-DL-602วิเคราะห์ปัจจัยในสถานการณ์เพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการเขียนโปรแกรม

วางแผนออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม เรียนรู้จากความผิดพลาด สะท้อนการทำงานของตนเอง ร่วมกันทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงแก้ไขผลลัพธ์ให้ดีขึ้น

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน			รวม 10 คะแนน
		ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้อง (S) (3 คะแนน)	นำเสนอ วิธีการขั้นตอนการแก้ปัญหา (S) (2 คะแนน)	มุ่งมั่นในการทำงาน (A) (2 คะแนน)	
1	เด็กชายศิริสิทธิ์ จันดี				
2	เด็กชายภูมิภัทร แดงสุวรรณ				
3	เด็กชายปิยะวัฒน์ ใจอดทน				
4	เด็กชายทองพูน ม่วงษ์				
5	เด็กชายสิทธิศักดิ์ แพร่จรรยา				
6	เด็กชายมนัสวิทย์ สุขเอี่ยม				
7	เด็กหญิงสุกัญญา เกษมโส				
8	เด็กหญิงภรภัทร ยี่สุนศรี				
9	เด็กหญิงพรกนก ประพฤติธรรม				
10	เด็กหญิงพัชรพิชา กันภัย				
11	เด็กหญิงกนกนิภา ศิริรัตน				
12	เด็กหญิงปภาวดี พงษ์ไพบูลย์				
13	เด็กหญิงกาญจนา แก้วใส				
14	เด็กหญิงกมลชนก เขียวฉิน				
15	เด็กหญิงณัฐนิชา พุทธปราณี				
16	เด็กหญิงณัฐชานันท์ พุทธปราณี				
17	เด็กหญิงพรพิมล บุญสุข				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวกมลฉัตร ชุ่มพระวงศ์)

ระดับคุณภาพ

- 10 - 8 คะแนน อยู่ในระดับ ดีมาก
- 7 - 6 คะแนน อยู่ในระดับ ดี
- 5 - 4 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้
- 3 - 2 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง
- 1 - 0 คะแนน อยู่ในระดับ ต้องได้รับพัฒนาอย่างเร่งด่วน

เกณฑ์การประเมิน

เรื่อง ไซรท์สลับเที่ยวกาญจนบุรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชาบูรณาการ (วิทยาการคำนวณ/คณิต/ภาษาไทย/พละ)

ภารกิจที่ 2 เที่ยวกาญ (นะจ๊ะ) บุรี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ LO-DL-602วิเคราะห์ปัจจัยในสถานการณ์เพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการเขียนโปรแกรม

วางแผนออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม เรียนรู้จากความผิดพลาด สะท้อนการทำงานของตนเอง ร่วมกันทำงานเป็นทีมเพื่อปรับปรุงแก้ไขผลลัพธ์ให้ดีขึ้น

รายการการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้อง (K)		วางแผน ออกแบบ เขียนโปรแกรมเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปีเตอร์อยู่ โดยใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้องครบถ้วนทุกคำสั่ง ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข	วางแผน ออกแบบ เขียนโปรแกรมเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปีเตอร์อยู่ โดยใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้องเพียง 4-5 คำสั่ง ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข	วางแผน ออกแบบ เขียนโปรแกรมเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ปีเตอร์อยู่ โดยใช้บัตรคำสั่งได้ถูกต้องเพียง 1-3 คำสั่ง ไม่ได้ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม
นำเสนอแนวคิดสะท้อนบทเรียน (K)			นำเสนอแนวทางขั้นตอน การแก้ปัญหาโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมเสียงดังฟังชัด สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย	นำเสนอแนวทางขั้นตอน การแก้ปัญหาโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมเสียงค่อนข้างเบา ไม่สบตาผู้ฟัง สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้
มีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)			ตั้งใจทำงาน มีส่วนรวมในการทำงานเป็นทีม ไม่เล่นหรือพูดคุยเสียงดังขณะทำกิจกรรม	ไม่ค่อยตั้งใจทำงาน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมน้อย พูดคุยเสียงดังขณะทำกิจกรรม

แบบประเมินสมรรถนะที่ 4 การรวมพลังทำงานเป็นทีม
ระดับที่ 3 สามารถ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
เรื่อง ไชรห์สลับที๋ยวกาญจนบุรี
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เลขที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้							
		เป็นสมาชิกที่ดีและมีภาวะผู้นำ	กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ			สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง		รวมพฤติกรรมบ่งชี้	แปลผล
			พฤติกรรมบ่งชี้ตัวที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ตัวที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ตัวที่ 2	พฤติกรรมบ่งชี้ตัวที่ 3	พฤติกรรมบ่งชี้ตัวที่ 1		
1	เด็กชายศิริสิทธิ์ จันดี								
2	เด็กชายภูมิรภัทร แดงสุวรรณ								
3	เด็กชายปิยะวัฒน์ ใจอดทน								
4	เด็กชายทองพูน ม่วงษ์								
5	เด็กชายสิทธิศักดิ์ แพ้วจรรยา								
6	เด็กขายนันสวิชช์ สุขเอี่ยม								
7	เด็กหญิงสุกัญญา เกษมโสด								
8	เด็กหญิงภรภัทร ยี่สุนศรี								
9	เด็กหญิงพรกนก ประพฤติธรรม								
10	เด็กหญิงพัชรพิชา กันภัย								
11	เด็กหญิงกนกนิภา ศิริรัตน								
12	เด็กหญิงปภาวดี พงษ์ไพบูลย์								
13	เด็กหญิงกาญเกล้า โสอุดร								
14	เด็กหญิงกมลชนก เขียงฉิน								
15	เด็กหญิงณัฐนิชา พุทธปราณี								
16	เด็กหญิงณัฐชานันท์ พุทธปราณี								
17	เด็กหญิงพรพิมล บุญสุข								

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน
(นางสาวกมลณัชนันท์ ชุ่มพระวงศ์)

ระดับคุณภาพ (คะแนน)	คำอธิบาย
ดีเยี่ยม (4 คะแนน)	มีพฤติกรรมตามสมรรถนะย่อยหรือตัวชี้วัดทั้ง 4 ข้อ
ดี (3 คะแนน)	มีพฤติกรรมตามสมรรถนะย่อยหรือตัวชี้วัดจำนวน 3 ข้อ
พอใช้ (2 คะแนน)	มีพฤติกรรมตามสมรรถนะย่อยหรือตัวชี้วัดจำนวน 2 ข้อ
ปรับปรุง (1 คะแนน)	ไม่มีพฤติกรรมตามสมรรถนะย่อยหรือตัวชี้วัดทั้ง 3 ข้อ

การวัดและประเมินผล
เกณฑ์การประเมินสมรรถนะที่ 4 การรวมพลังทำงานเป็นทีม
ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 -6

ระดับ	คำบรรยายระดับ	พฤติกรรมบ่งชี้		
		1. เป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ	2. กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ	3. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง
1 เริ่มต้น	มีความรับผิดชอบและใช้จุดเด่นในการทำงานให้สำเร็จ รักการทำงาน เป็นสมาชิกทีมที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การกำหนดเป้าหมาย การสร้างข้อตกลงและการทำงานของทีม แสดงออกถึงความเข้าใจต่อเพื่อนในทีมด้วยความเป็นมิตรตามคำแนะนำ	- รู้ความสามารถของตน และใช้จุดเด่นของตนในการทำงาน - รับผิดชอบตามหน้าที่และบทบาทที่ได้รับมอบหมายได้	- ร่วมตัดสินใจ กำหนดเป้าหมายและข้อตกลงในการทำงานร่วมกันของทีม รวมถึงรับรู้เป้าหมายและข้อตกลงนั้น ๆ -มีส่วนร่วมทำงานกับผู้อื่น สนับสนุนและรับผิดชอบต่อการทำงานร่วมกัน -ใช้ทรัพยากรต่าง ๆ อย่างรู้คุณค่า และรับผิดชอบต่อระเบียบและดูแลรักษาสິงของ เครื่องใช้ของตนเองทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน	-แสดงความสนใจ ใส่ใจ และห่วงใยเพื่อนในทีม -รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น แสดงพฤติกรรมเชิงบวกเมื่อเกิดความขัดแย้งอย่างเหมาะสมตามคำแนะนำ
2 กำลังพัฒนา	เป็นสมาชิกทีมที่รับผิดชอบต่อบทบาทและงานตามที่ได้รับมอบหมาย จัดระบบความคิดก่อนลงมือทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นและปฏิบัติงานจนสำเร็จ รวมทั้งการช่วยเหลือเพื่อนในทีม โดยปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเป็นมิตร	รับผิดชอบต่อบทบาทของตนเองอย่างเต็ม ความสามารถ และช่วยเหลือเพื่อนในทีมได้	-ทำงานร่วมกับทีมในการรับฟัง แลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น เพื่อหาทางเลือกและร่วมตัดสินใจแก้ปัญหากับทีมได้ -กำหนดเป้าหมาย และจัดลำดับขั้นตอนการทำงาน และปฏิบัติงานจนสำเร็จ เลือกใช้และดูแลรักษาทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า	-พูดหรือแสดงต่อผู้อื่นในเชิงบวก -แก้ไขความขัดแย้งเชิงบวกโดยใช้เหตุผล
3 สามารถ	เป็นสมาชิกที่ริเริ่มกำหนดเป้าหมายวิธีการทำงานทั้งของตนเองและทีม ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นและปฏิบัติงานจนสำเร็จ วิเคราะห์และสะท้อนการทำงาน แสดงความคิดเห็นและสนับสนุน	ใช้จุดเด่นของตนเองและสมาชิกในการทำงานเป็นทีมในภาระงานที่แตกต่าง สะท้อนการทำงานของตนเอง พร้อมทั้งจะปรับเปลี่ยนหน้าที่และบทบาท ชักจูงให้สมาชิกทีมทำงานให้สำเร็จเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย	-ร่วมกำหนดเป้าหมายของทีม รับรู้ รับผิดชอบเป้าหมายนั้น และเห็นความเชื่อมโยงของหน้าที่ตนเองกับเป้าหมายของทีม -ร่วมวางแผนขั้นตอนในการทำงานไปสู่เป้าหมาย แบ่งบทบาทหน้าที่ และการ	-เข้าใจและยอมรับความสามารถของสมาชิกทีมที่แตกต่างกัน -มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง เช่น การสร้างความเข้าใจปัญหา ปฏิเสธ

สแกน QR Code

เพื่อชมคลิป VDO การสอน เรื่อง CODING ไซรหัสลับเที่ยวกาญจนบุรี และผลงานของนักเรียน

