

# แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา คอมพิวเตอร์	ชื่อวิชา การพัฒนาโปรแกรมเบื้องต้น	ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	เรื่อง เกมการแก้ปัญหา	เวลา 2 ชั่วโมง

## 1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาโดยอาศัยความรู้ ความเข้าใจ จากประสบการณ์เดิมของตนเองได้

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถ

1.1 แก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้

1.2 บอกขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้

## 3. สาระสำคัญ

การแก้ปัญหาในการทำงานทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของปัญหา ความรู้ และ ประสบการณ์ของผู้แก้ปัญหา การแก้ปัญหาโดยการผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบ จะช่วยให้การตัดสินใจแก้ปัญหานั้น ๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล

## 4. สาระการเรียนรู้

4.1 การหาแนวทางการแก้ปัญหา

4.2 การประยุกต์แนวความคิดเพื่อนำไปสู่การพัฒนาโปรแกรม

## 5. สื่อ-อุปกรณ์

### 5.1 ใบงาน

ใบงานที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
1.1	กระบวนการแก้ปัญหา	35

### 5.2 ใบความรู้

-

### 5.3 อื่น ๆ

5.3.1 บัตรงานที่ 1.1 – 1.5 หัวข้อปัญหา

5.3.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

## 6. วิธีดำเนินการ

### 6.1 การจัดเตรียม

6.1.1 เตรียมพิมพ์บัตรงาน แล้วตัด บัตรงานละ 2 ใบ

6.1.2 เตรียมกลุ่มย่อยกลุ่มละ 4-5 คน

6.1.3 เตรียมใบงานที่ 1.1 เท่าจำนวนกลุ่ม

## 6.2 ขั้นตอนดำเนินการ

- 6.2.1 แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ตามข้อ 6.1.3  
กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 6 ใ้รับบัตรงานที่ 1.1  
กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 7 ใ้รับบัตรงานที่ 1.2  
กลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 8 ใ้รับบัตรงานที่ 1.3  
กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 9 ใ้รับบัตรงานที่ 1.4  
กลุ่มที่ 5 และกลุ่มที่ 10 ใ้รับบัตรงานที่ 1.5
- 6.2.2 ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มช่วยกันแก้ปัญหาตามบัตรงานที่ได้รับ แล้วบันทึกผลลัพธ์พร้อมลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาลงในใบงานที่ 1.1
- 6.2.3 ให้สมาชิกในกลุ่ม A และ B ตามข้อ 6.1.3 วนบัตรงานภายในกลุ่มตัวเองโดยส่งบัตรงานของตนให้กลุ่มถัดไปในทิศตามเข็มนาฬิกาแล้วปฏิบัติตามข้อ 6.2.2 จนครบ 5 บัตรงาน
- 6.2.4 สุ่มกลุ่มออกมานำเสนอวิธีแก้ปัญหาของแต่ละบัตรงาน ๆ ละ 1 กลุ่ม ถ้ามีกลุ่มใดที่มีวิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างจากที่นำเสนอให้ออกมานำเสนอ วิธีการแก้ปัญหานั้น
- 6.2.5 ให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา

## 7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 สังเกตความร่วมมือการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 7.2 ประเมินผลงานจากใบงาน
- 7.3 ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของผู้เรียนเป็นกลุ่ม

## 8. แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

- 8.1 หนังสือเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ หลักการเขียนโปรแกรม ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 8.2 การเขียนโปรแกรม 1 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

## 9. ข้อเสนอแนะ

- 9.1 อาจใช้กิจกรรมแก้ปัญห่อื่น ๆ เพิ่มเติม
- 9.2 ปัญหาบางปัญหาไม่สามารถแก้ได้ เช่น มีเมือง ๆ หนึ่งมีช่างตัดผมอยู่ 1 คน และเมืองนี้มีความคิดว่า การตัดผมต้องใช้ช่างตัดผมของเมืองนี้ตัดให้เท่านั้นและห้ามตัดผมให้ตัวเอง ปัญหาเกิดขึ้นที่ช่างตัดผมคนนี้จะจัดการกับผมตัวเองได้อย่างไร จะเห็นว่าปัญหานี้ไม่มีทางแก้ได้เลย ดังนั้น ปัญหาบางอย่างก็ไม่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ช่วยแก้ปัญหาก็ได้เช่นเดียวกัน