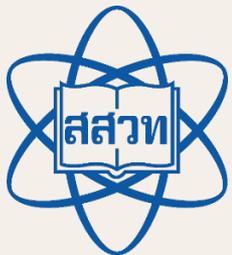


อบรมเชิงปฏิบัติการ

ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

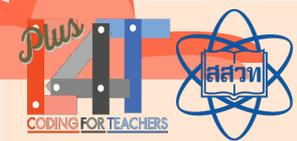
Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
กระทรวงศึกษาธิการ



ชื่อ-สกุล นายศุภโชค คงรอด
โรงเรียนบ้านโคกม่วง(ดำประจำอุทิศ)
จังหวัดพัทลุง
รหัสในการอบรม 85
ห้อง 9

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
กระทรวงศึกษาธิการ



ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา

ชื่อกิจกรรม

เก็บเบี้ยข้ามแดน

สำหรับระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6





ตามตัวชี้วัด

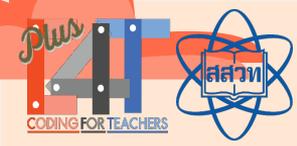
ว 4.2 ป.4/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา
การอธิบายการทำงาน การคาดการณ์
ผลลัพธ์ จากปัญหาอย่างง่าย



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถวางแผนในการทำงานได้
2. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้
3. นักเรียนมีทักษะในการคิดคำนวณ
4. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มี
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์





ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา

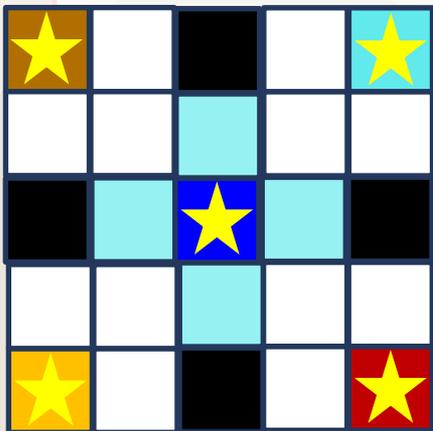


อุปกรณ์ (พร้อมภาพร่าง/ภาพตัวอย่าง)

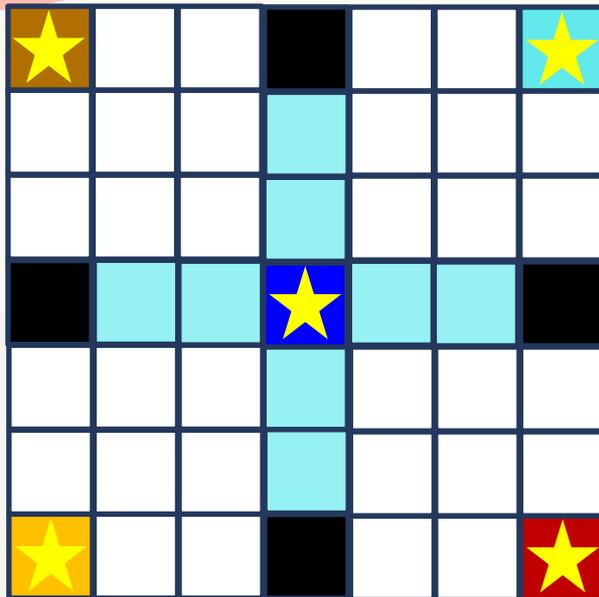


อุปกรณ์

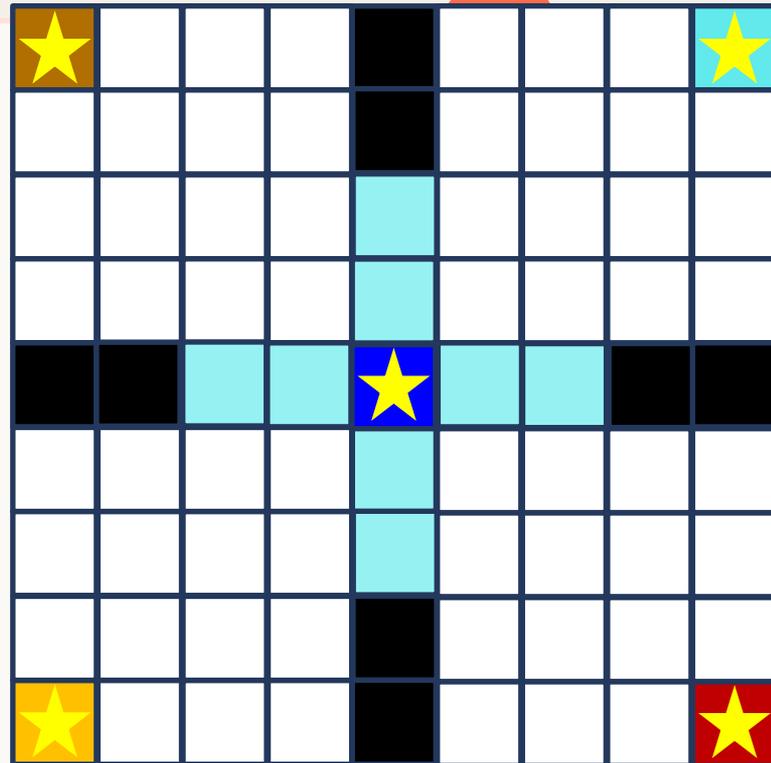
กระดาน



Level 1



Level 2



Level 3



อุปกรณ์



ผู้เล่น 1



ผู้เล่น 2

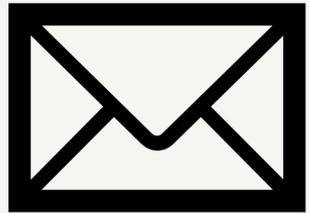


ผู้เล่น 3



ผู้เล่น 4

ซองใส่เงิน



กระดานวางการ์ด

Cards Drop



อุปกรณ์

การ์ดคำสั่ง



เดินขวา



15 ใบ

เดินซ้าย



15 ใบ

ขึ้นบน



15 ใบ

ลงล่าง



15 ใบ

ทุกทิศ



10 ใบ

การ์ดปกติ



อุปกรณ์

ลด 5 แต้ม



15 ใบ

การ์ดพิเศษ

ลด 10 แต้ม



10 ใบ

ลด 15 แต้ม



5 ใบ

การ์ดโจมตี



อุปกรณ์



100 เหรียญ



50 เหรียญ



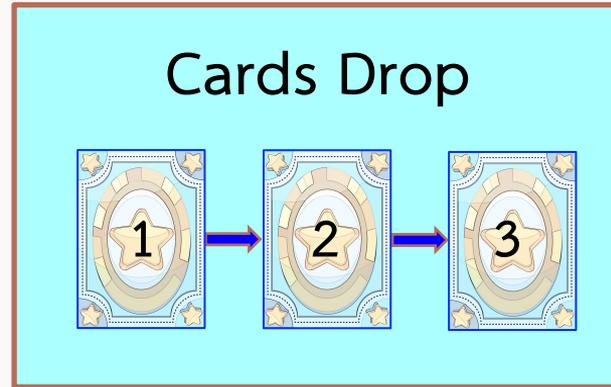
20 ใบ

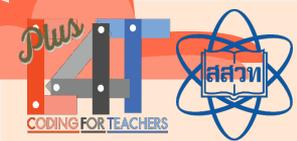


10 ใบ



ภาพตัวอย่างก่อนเริ่ม





ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา

กติกากาการเล่น



กติกาการเล่น

เตรียมการก่อนเริ่มเล่น

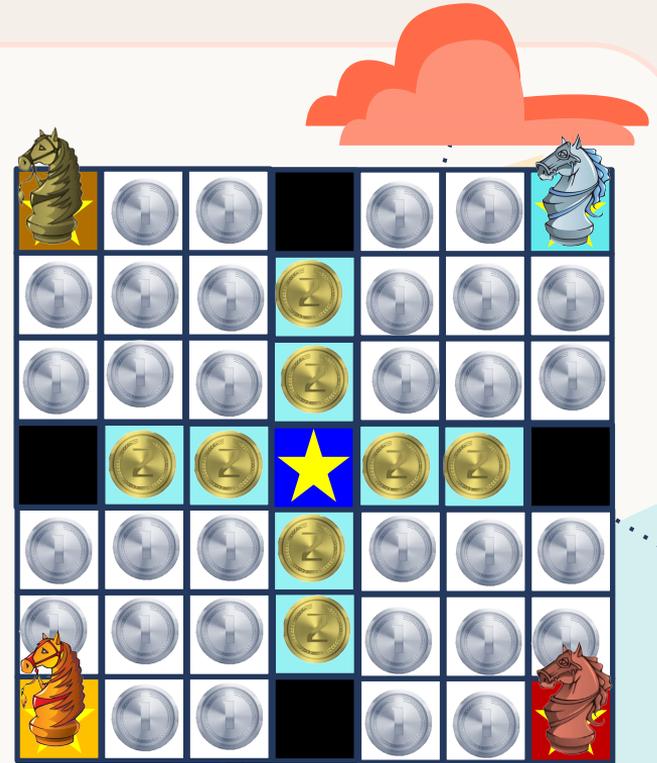
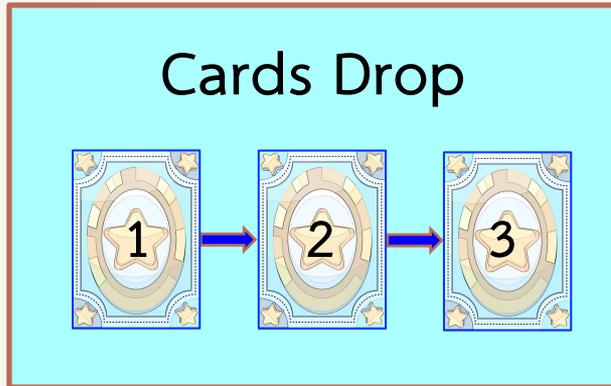
1. แบ่งผู้เล่น 2 - 4 คน/ทีม
2. วางเหรียญบนกระดานดังภาพ
3. สับการ์ด วางพร้อมเล่น
4. เป่า ยิง ชุบ เลือกผู้เริ่มเล่นก่อนตามลำดับ



กติกาการเล่น

ระหว่างเล่น

1. คนแรกจั่วการ์ดปกติ 3 ใบ
2. วางการ์ด บน กระดานวางการ์ด



กติกาการเล่น

ระหว่างเล่น

3. สามารถใช้การ์ดที่ใบก็ได้ หรือบอกผ่านกรณีไม่สามารถเดินได้
4. เดินตามคำสั่งผ่านช่องไหนเก็บเหรียญช่องนั้นเพื่อสะสมคะแนน การ์ด 1 ใบ ใช้เดิน/ใช้ได้ 1 ช่อง/ครั้ง



กติกาการเล่น

ระหว่างเล่น

5. แล้วจั่วการ์ดให้ครบในมือ 3 ใบก่อนจบแต่ละตา แล้วเก็บการ์ดที่ใช้แล้วไว้ในกองที่ใช้แล้ว
6. ผู้เล่นคนถัดไปดำเนินการเหมือนข้อ 1 - 5
7. ถ้าผู้เล่นมาถึงช่องดาวตรงกลางคะแนนที่สะสมจะคูณสอง แต่มีสะสมเต็มรับเพิ่มจากกองกลาง และสามารถจั่วการ์ดพิเศษได้ 1 ใบ การ์ดพิเศษไม่นับรวมกับการ์ดปกติในมือและสามารถใช้ได้ในตาถัดไป



กติกาการเล่น

ระหว่างเล่น

8. การ์ดพิเศษใช้โจมตีฝ่ายผู้เล่นคนอื่นได้

8.1 การ์ด 1 ดาบ สามารถโจมตีผู้เล่นอื่นได้ 5 แต้ม

ก่อนใช้การ์ดต้องแลกแต้ม 1 แต้ม คืนกึ่งกลาง

8.2 การ์ด 2 ดาบ สามารถโจมตีผู้เล่นอื่นได้ 10 แต้ม

ก่อนใช้การ์ดต้องแลกแต้ม 2 แต้ม คืนกึ่งกลาง

8.3 การ์ด 3 ดาบ สามารถโจมตีผู้เล่นอื่นได้ 15 แต้ม

ก่อนใช้การ์ดต้องแลกแต้ม 3 แต้ม คืนกึ่งกลาง



กติกากาการเล่น

ระหว่างเล่น

9. ช่องไหนที่ไม่มีเหรียญสามารถเดินผ่านไปได้แต่ถ้าผ่านรอบสองจะไม่ได้แต่เต็ม แต่สำหรับช่องดาวตรงกลางจะสะสมไม่จำกัดจำนวนครั้ง แต่ก่อนเข้าซ้ำต้องเก็บเหรียญเพิ่มก่อนทุกครั้งอย่างน้อย 1 เหรียญ

10. ถ้าผู้เล่นคนใดสามารถเดินไปถึงฐานของอีกคนได้คะแนนสะสมเพิ่ม 10, 20 และ 30 แต้ม ตามลำดับ Level และ**เกมจะจบทันที**



กติกาการเล่น

การจบเกม

1. เมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเดินไปถึงฐานของอีกคน
2. เมื่อการ์ดปกติหมด
3. เมื่อเกมจบ ผู้ชนะคือผู้ที่มี **แต้มสะสม** มากที่สุด



กลไกของเกม

(คะแนน/ระดับของเกม/ความท้าทาย/รางวัล)



ระดับ

เกมมี 3 ระดับ

Level 1 กระดานขนาด 5×5

Level 2 กระดานขนาด 7×7

Level 3 กระดานขนาด 9×9



คะแนน

1. ช่องสี่เหลี่ยมใหญ่ละ 1 คะแนน
2. ช่องฟ้าใหญ่ละ 2 คะแนน
3. ช่องดาวตรงกลางคะแนนที่มีคุณสมบัติสองลงซ้ำได้ รับคะแนนเพิ่มจากกึ่งกลาง
4. ช่องดาวมุม(ฐาน) รับคะแนนเพิ่ม 10, 20 หรือ 30 คะแนนตามลำดับ จากกึ่งกลาง
5. ช่องสีดำไม่สามารถเดินผ่านได้



ความท้าทาย

1. การวางแผนขณะเกมมีหลากหลายวิธีการ
2. ระดับที่เพิ่มขึ้นเพิ่มโอกาสในการพลิกเกม



รางวัล

มี/ไม่มี ก็ได้ แล้วแต่การแข่งขัน





ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา



Thanks!