

ใบกิจกรรม หนูน้อย Cubetto นึกผจญภัย

มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงานและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ป.1/1, ป1/2, ป.1/3
 ป.2/1, ป.2/2
 ป.3/1, ป.3/2

คำชี้แจง

1. แนะนำสื่อ Cubetto และวิธีการใช้งานจากเอกสารเสริมความรู้
2. แบ่งกลุ่มผู้เข้ารับการอบรม กลุ่มละ 3-5 คน
3. ให้ผู้เข้ารับการอบรมแต่ละกลุ่มร่วมกันแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้

อุปกรณ์




1. สื่อ Cubetto
2. ใบกิจกรรม Cubetto

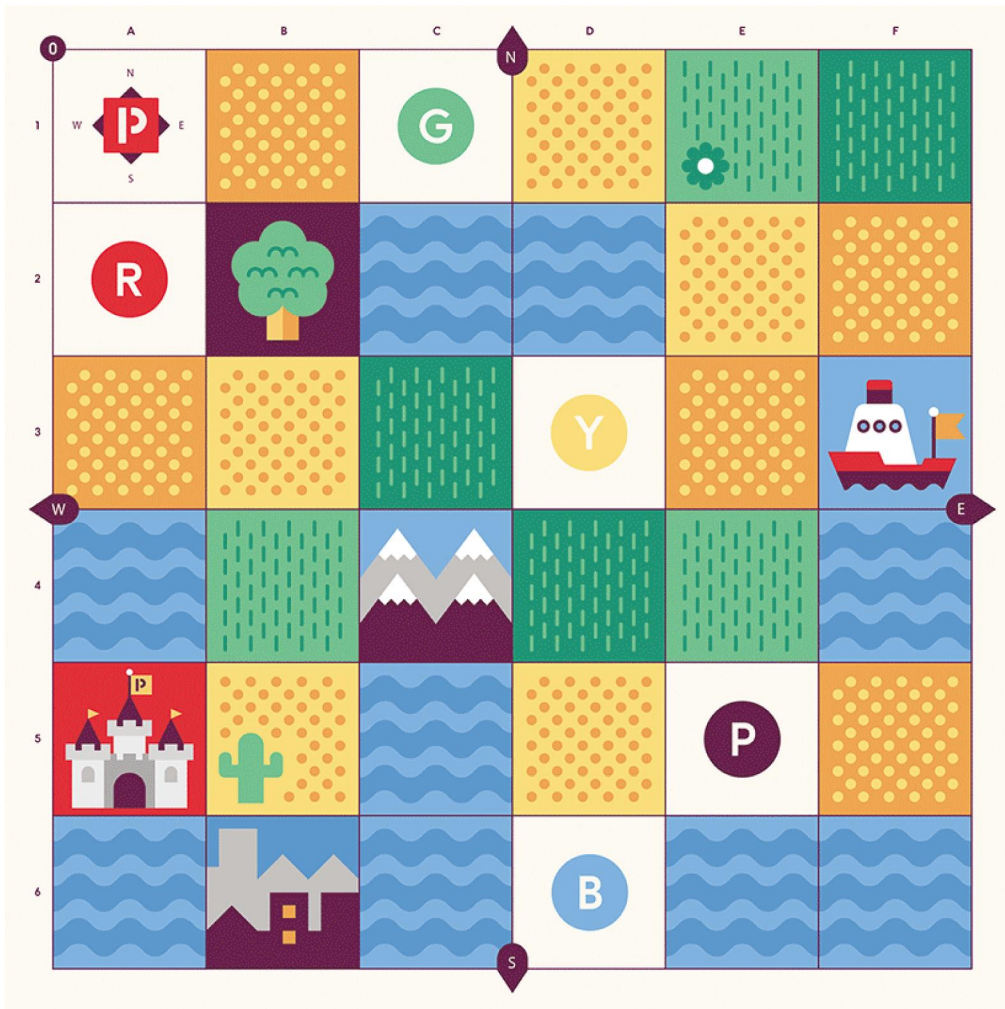
ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้ารับการอบรมรู้จักการแก้ปัญหาย่างง่ายโดยการลองผิดลองถูกและการเปรียบเทียบ
2. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานโดยใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ได้
3. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถเขียนโปรแกรมอย่างง่ายผ่านสัญลักษณ์ และตรวจหาข้อผิดพลาดโดยใช้สื่อ Cubetto ได้
4. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถออกแบบการจัดการเรียนการสอนได้เป็นลำดับขั้นตอน

ตามหาขุมทรัพย์กับ Cubetto

คำชี้แจง จากภาพแผนที่ จงเขียนโปรแกรมการเดินทางด้วยลูกศรที่กำหนดให้ แล้วนำโค้ดที่ได้ไปส่งให้ Cubetto ทำงาน

1. หนูน้อย Cubetto ได้เดินทางออกจาก  เพื่อผจญภัย โดยได้เดินทางไปยัง  เพื่อไปหาลายแทงสมบัติตามที่หนังสือเล่มหนึ่งได้บอกไว้
2. เมื่อหนูน้อย Cubetto ได้ลายแทงสมบัติเรียบร้อยแล้วเดินทางไปยัง  ตามเส้นทางที่ลายแทงได้บอกไว้เพื่อตามหาสมบัติต่อไป



สัญลักษณ์คำสั่ง



สถานการณ์ที่ 1

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |

สถานการณ์ที่ 2

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |