



แผนการจัดการเรียนรู้

สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิทยาการคำนวณ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา



จัดทำโดย

นายอภิรัฐ นานอก

ตำแหน่ง ครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



แผนการจัดการเรียนรู้

โรงเรียน บ้านใหม่เจริญสุข สังกัด สพ.น.นครราชสีมา เขต 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว16101	เวลา 20 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ	เวลาเรียน 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา	เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ป.6/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา การอธิบายการทำงาน การคาดการณ์ผลลัพธ์จากปัญหาอย่างง่าย

2. ความคิดรวบยอด

สามารถอธิบายการขั้นตอนหรือหลักการของเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาได้ (K) มีความสามารถในการออกแบบการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้โดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (P) ยกตัวอย่างการแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะในชีวิตประจำวันได้ (P) และเห็นประโยชน์ของการใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา (A)

3. สาระสำคัญ

1. การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหามีประสิทธิภาพ
2. การใช้เหตุผลเชิงตรรกะเป็นการนำกฎเกณฑ์ หรือเงื่อนไขที่ครอบคลุมทุกกรณีมาใช้พิจารณาในการแก้ปัญหา
3. แนวคิดของการทำงานแบบวนซ้ำ และเงื่อนไข
4. การพิจารณากระบวนการทำงานที่มีการทำงานแบบวนซ้ำหรือเงื่อนไขเป็นวิธีการที่จะช่วยให้การออกแบบวิธีการแก้ปัญหาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ตัวอย่างปัญหา เช่น การค้นหาเลขหน้าที่ต้องการให้เร็วที่สุด การทนายเลข 1-1,000,000 โดยตอบให้ถูกภายใน 20 คำถาม การคำนวณเวลาในการเดินทาง โดยคำนึงถึงระยะทาง เวลาจุดหยุดพัก

4. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร :
 - ทักษะการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด :
 - ทักษะความคิดสร้างสรรค์
 - ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา :
 - ทักษะการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี :
 - ทักษะการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กระบวนการเรียนรู้



ชั่วโมงที่ 1



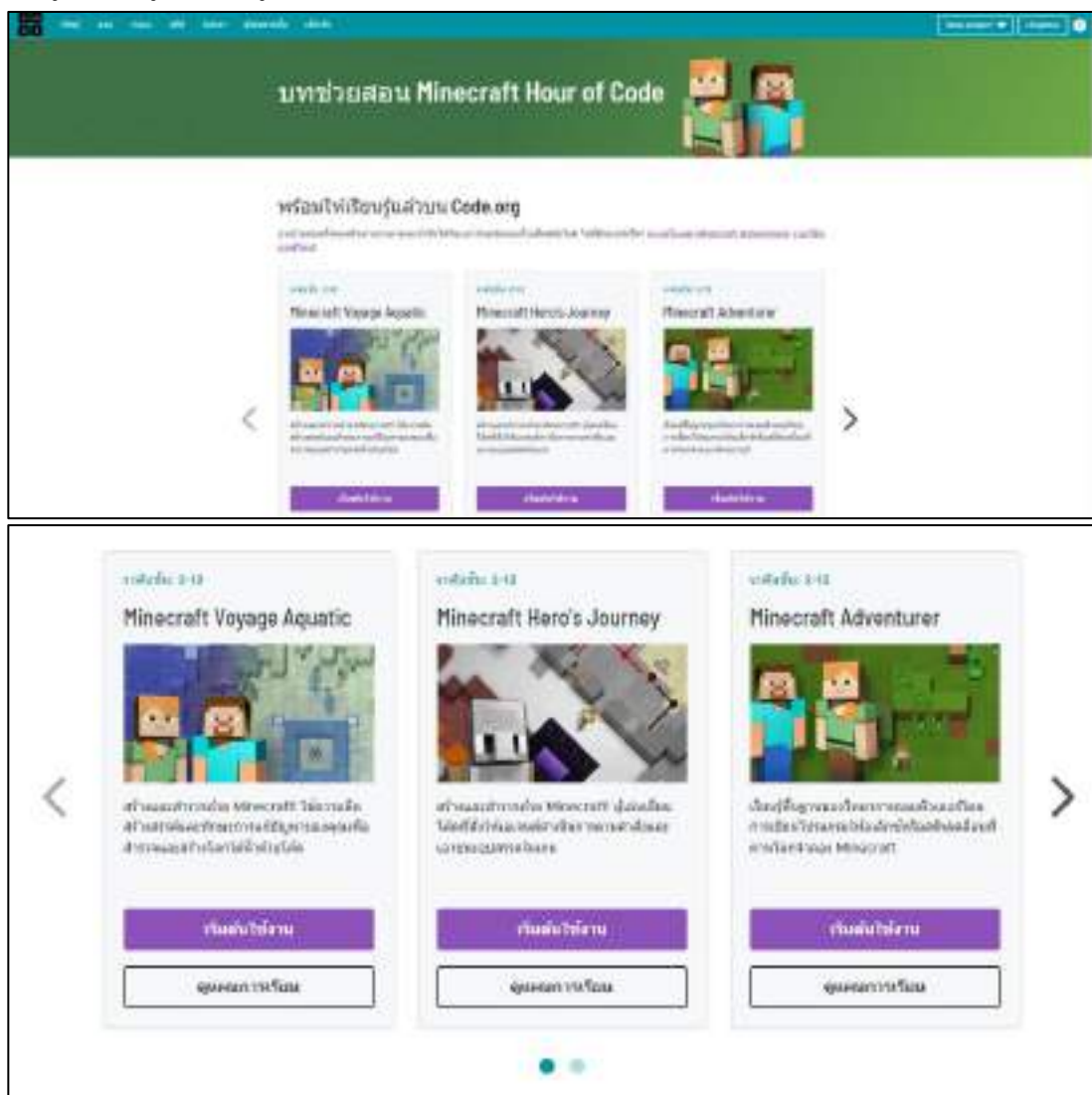
ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

1. ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยเกมที่เด็กคุ้นเคย “Minecraft” และถามด้วยคำถามปลายเปิด เช่น “ผู้เรียนรู้จักเกมนี้หรือไม่”, “เกมมีลักษณะการเล่นอย่างไร”, “ผู้เรียนมีตัวละครที่ชอบหรือไม่” จากนั้นแจ้งกำหนดการสอน จำนวน 4 ชั่วโมงต่อจากนี้ว่าผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา” โดยที่ผู้สอนจะนำเกมจำลอง “Minecraft” เข้ามาช่วยเสริมการเรียนรู้
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยผู้สอนให้เวลาผู้เรียน 20 นาที ในการแก้ปัญหา และให้เขียนอธิบายวิธีคิดในการแก้โจทย์ปัญหาในใบงาน เพื่อเป็นการทบทวนความรู้เดิม และเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน



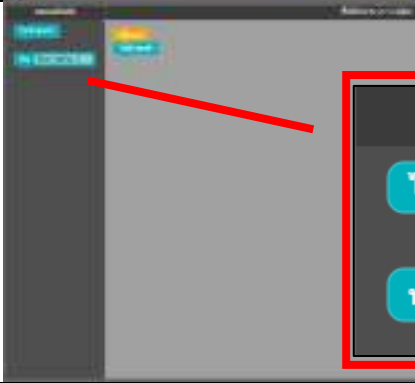
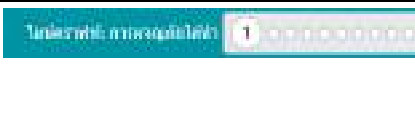
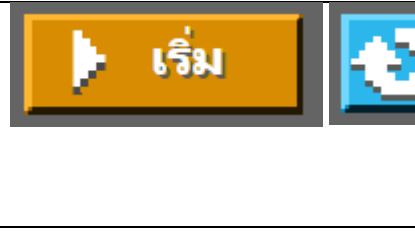
ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหา

3. ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน เกม “Minecraft” จากลิงค์ <https://code.org/minecraft>



4. ผู้สอนอธิบายพื้นฐานการใช้งานของเกม “Minecraft” และเกมให้ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนที่ 1 Minecraft Voyage

5. ผู้สอนอธิบายฟังก์ชันการใช้งานตัวจำลองเกม “Minecraft” เพิ่มเติม

		เลือกตัวละครที่ตนชื่นชอบ
		กล่องโต้ตอบ อธิบายเกมเพิ่มเติมจากระบบ
		หน้าต่างแสดงผลการทำงานโค้ดจากการต่อบล็อก
		- พื้นที่การต่อบล็อกสำหรับการแสดงผลทำให้ตัวละครที่เราเลือกไว้ทำงานตาม - กล่องเครื่องมือตัวต่อบล็อก
		หน้าต่างแสดงความคืบหน้าการเล่น (การผ่านด่าน) ในแต่ละบท
		- ปุ่มสำหรับเริ่มต้นการทำงานของโค้ด - ตั้งต้นใหม่สำหรับเริ่มต้นต่อบล็อกอีกครั้งในกรณีที่ยังต่อไม่สำเร็จ

6. ผู้เรียนเล่นเกมและเรียนรู้ไปจนจบชั่วโมงที่ 1



ชั่วโมงที่ 2



ขั้นที่ 3 ค้นและคิด

7. ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน Code.org ด้วยเกม “Minecraft” จากนั้นผู้สอนตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม “ผู้เรียนเล่นจนจบด้านหรือยัง”, “ผู้เรียนไปถึงด้านที่เท่าไรกันแล้ว”, “ผู้เรียนพร้อมที่จะเข้าสู่บทเรียนที่ 2 ของ Minecraft หรือยัง” และให้ผู้เรียนเล่นเกมไปจนจบด้านในบทที่ 1
8. ในขณะที่ผู้เรียนเล่น ผู้สอนอธิบายฟังก์ชันการทำงานของตัวต่อบล็อกเพื่อสร้างองค์ความรู้การทำงานอย่างเป็นระบบ ตามด้านที่ผู้เรียนยังติดอยู่ ดังนี้



9. เมื่อผู้เรียนจบด้านครบทุกคน ผู้สอนให้ผู้เรียนเปิดสื่อการเรียนรู้จากเว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/73823>
หนังสือเรื่อง การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ วิชา วิทยาการคำนวณ ป.6
ผู้จัดทำ ทัชชญา ธนบุญยพันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 2
10. ผู้เรียนค้นคว้าและเรียนรู้ตามเนื้อหาโดยผู้สอนคอยให้คำแนะนำ
11. ผู้สอนแจกใบงานที่ 1 “ของขวัญของใคร” โดยให้เวลาผู้เรียน 10 นาทีและส่งท้ายชั่วโมง



ชั่วโมงที่ 3



ขั้นที่ 4 นำเสนอ

12. ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน เกม “Minecraft” จากลิงค์ <https://code.org/minecraft> นำผู้เรียนเข้าสู่บทที่ 2 Minecraft Hero's Journey จากนั้นให้ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมตามระบบ โดยกำหนดระยะเวลา 30 นาทีเพื่อหาผู้ชนะ ผู้สอนคอยให้คำแนะนำและสังเกตพฤติกรรมตลอดการทำกิจกรรม
13. ผู้เรียนออกมานำเสนอการเล่นว่า เพราะอะไรถึงผ่านด่านได้เร็วกว่าผู้อื่น ผู้สอนคอยให้คำแนะนำและตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนทุกคนคิด และช่วยกันตอบคำถาม
14. ผู้สอนแจกใบงานที่ 2 “SHOPPING” โดยให้เวลาผู้เรียน 10 นาทีและส่งท้ายชั่วโมง



ชั่วโมงที่ 4



ขั้นที่ 5 ประเมินผล

15. ผู้สอนแยกกลุ่ม เก่ง กลาง อ่อน และรวมกลุ่มคละกัน จากนั้นแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากเกม “Minecraft” โดยการจัดทำ Mind Mapping ผู้สอนแจกกระดาษปรีฟ และให้เวลา 15 นาที
16. ผู้เรียนนำเสนอองค์ความรู้เป็นกลุ่มจาก Mind Mapping ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงาน และการนำเสนอ
17. ผู้สอนนำใบงานที่ 1 และ 2 ที่ตรวจเรียบร้อยแล้วอธิบายเพิ่มเติมในข้อที่ผู้เรียนตอบผิด
18. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 ทดสอบผู้เรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 10 ข้อ
(ตามเอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1)
- 7.2 ประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการแก้ปัญหา, ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
(ตามเอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2)
- 7.3 ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ มีวินัย, ใฝ่เรียนรู้, มุ่งมั่นในการทำงาน
(ตามเอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3)
- 7.4 ประเมินผลงานผู้เรียน จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่ ใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2
(ตามเอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4)

8. สื่อแหล่งเรียนรู้และวัสดุอุปกรณ์

- 8.1 ☐ สื่อทำมือ ได้แก่.....-.....
- 8.2 ☒ สื่อของจริง ได้แก่ คอมพิวเตอร์ จำนวน 8 เครื่อง
- 8.3 ☒ สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่
- 1) ใบงานที่ 1 “ของขวัญของใคร”
จากกระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC
Content Center : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/129215>
- 2) ใบงานที่ 2 “SHOPPING”
จากกระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC
Content Center : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/129215>
- 8.4 ☒ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่
- 1) แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
จากกระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC
Content Center : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/74982>
- 2) เนื้อหาการสอน เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะ
จากกระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC
Content Center : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/73823>
- 3) เกม “Minecraft”
จาก <http://www.code.org/Minecraft>
- 8.5 ☐ สื่อแหล่งเรียนรู้ได้แก่.....-.....

9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

9.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

9.3 ข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอภิรัฐ นานอก)

ครูโรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

...../...../.....

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้บริหาร

(นายโสภณ เพชรนอก)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

...../...../.....

(เอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1)

แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

จากกระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Content Center :

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/74982>

* การใช้งานเป็นการเปิดขึ้นจอนำเสนอให้ผู้เรียนตอบลงบนสมุดของผู้เรียน และเฉลย



(เอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2)

แบบบันทึกการประเมินด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4 ด้าน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้					ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน	
		การ สื่อสาร (3)	การคิด (3)	การ แก้ปัญหา (3)	การใช้ เทคโนโลยี (3)	เฉลี่ย (3)		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายคุณภัทร แกดขุนทด								
2	เด็กชายวรรณพ ภูมิโคกรักษ์								
3	เด็กชายอนิวรรณ คนที								
4	เด็กชายพุดิเมธ จันทศร								
5	เด็กหญิงดารานาถ ชมภูพันธ์ุ								
6	เด็กหญิงจิตร์กัญญา เนมขุนทด								
7	เด็กชายสรวิชัย กุมขุนทด								
8	เด็กชายปณณ พันตรา								

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี

ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....คน

ได้ระดับ ดี

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ได้ระดับ พอใช้

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ได้ระดับ ปรับปรุง

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายอภิรัฐ นานอก)

ครู โรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

วันที่...../...../.....

(เอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3)

แบบบันทึกการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 3 ด้าน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้ (3)				ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน	
		วินัย (3)	ใฝ่เรียนรู้ (3)	มุ่งมั่นใน การทำงาน (3)	เฉลี่ย (3)		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายคุณภัทร แกดขุนทด							
2	เด็กชายวรรณพ ภูมิโคกรักษ์							
3	เด็กชายอนิวรรณ คนที							
4	เด็กชายพุดิเมธ จันทศร							
5	เด็กหญิงดารานาถ ชมภูพันธ์ุ							
6	เด็กหญิงจิตรกัญญา เนมขุนทด							
7	เด็กชายสรวิชัย กุมขุนทด							
8	เด็กชายปณณ พันตรา							

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี

ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....คน

ได้ระดับ ดี

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ได้ระดับ พอใช้

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ได้ระดับ ปรับปรุง

จำนวน.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายอภิรัฐ นานอก)

ครู โรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

วันที่...../...../.....

(เอกสารแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4)

แบบบันทึกการประเมินผลการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้				ผลการประเมิน	
		ใบงานที่ 1 (10)	ใบงานที่ 2 (10)	รวม (20)	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายคุณภัทร แกดขุนทด						
2	เด็กชายวรรณพ ภูมิโคกรักษ์						
3	เด็กชายอนิวรรณ คนที						
4	เด็กชายพุฒิเมธ จันทศร						
5	เด็กหญิงดารานาถ ชมภูพันธ์ุ						
6	เด็กหญิงจิตรกัญญา เนมขุนทด						
7	เด็กชายสรวิษฐ์ ภูมิขุนทด						
8	เด็กชายปณณั พันตรา						

นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องได้ 10 คะแนนขึ้นไป

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....คน

ผ่าน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่าน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายอภิรัฐ นานอก)

ครู โรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

วันที่...../...../.....

แบบประเมินความพึงพอใจ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงาน

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1	สื่ออธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย					
2	เนื้อหาในสื่อสอดคล้องกับเรื่องที่เรียน					
3	ภาพประกอบในสื่อสอดคล้องกับเรื่องที่เรียน					
4	สื่อมีการยกตัวอย่างที่ชัดเจน นักเรียนเข้าใจง่าย					
5	สื่อมีการออกแบบการจัดวางรูปภาพและตัวอักษรสวยงาม ดึงดูดใจให้อยากเรียน					
6	นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้					
7	นักเรียนมีความสะดวกในการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้					
8	นักเรียนอยากเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีแบบนี้					
รวมคะแนน						
คะแนนเฉลี่ย		/8 =				

ป.6

ใบงาน ของขวัญของใคร

วิชา วิทยาการคำนวณ

สาระที่ ๖ 4.2 ป.6/1 หน่วยที่ 1 การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

สถานการณ์

แม่ให้ของขวัญให้กับ ชานน เมเม่ โขธา และ ก้านทอง คนละ 1 กล่อง โดยของขวัญที่แม่ให้นั้นเป็นพาหนะต่าง ๆ ดังนี้



รถยนต์



เครื่องบิน



เรือ



รถจักรยาน

ของขวัญที่ชานนได้มีลักษณะเป็นพาหนะชนิดหนึ่ง
พาหนะของชานน คือ.....

ของขวัญที่เมเม่ได้มีลักษณะเป็นพาหนะทางบก
พาหนะของเมเม่ คือ.....

ของขวัญที่โขธาได้มีลักษณะเป็นพาหนะใช้ล้อวิ่งจำนวน 4 ล้อ
พาหนะของโขธา คือ.....

ของขวัญที่ก้านทองได้มีลักษณะเป็นพาหนะสามารถวิ่งในน้ำได้
พาหนะของก้านทอง คือ.....

คะแนน

ชื่อ..... รหัสนักเรียน..... เลขที่.....

ป.6

ใบงาน SHOPPING

วิชา วิทยาการคำนวณ
สาระที่ ๑ 4.2 ป.6/1 หน่วยที่ 1 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการซื้อสินค้า



เลือกซื้อสินค้า



รับสินค้า



หยิบสินค้าลงรถเข็น



รับเงินทอน



ชำระเงิน

1.
2.
3.
4.
5.

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....





โรงเรียนบ้านใหม่เจริญสุข

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ