

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ดาวกระจายที่ค่ายลูกเสือ จำนวน 5 ชั่วโมง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหาสาระ	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยที่ 4 ดาวกระจายที่ค่าย ลูกเสือ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 ดาวกระจายที่ค่าย ลูกเสือ	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ว 4.2 ป.5/2 ตัวชี้วัดปลายทาง -	เขียนโปรแกรมโดยใช้การ ทำงานแบบวนซ้ำ	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ดาวกระจายที่ค่าย ลูกเสือ ตอน สามัคคีชุมนุม	ตัวชี้วัดระหว่างทาง - ตัวชี้วัดปลายทาง ว 4.2 ป.5/4	ตรวจสอบ และ แก้ไข ข้อผิดพลาดของโปรแกรม	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 ดาวกระจายที่ค่าย ลูกเสือ ตอน กางเต้นท์พัก แรม	ตัวชี้วัดระหว่างทาง - ตัวชี้วัดปลายทาง ว 4.2 ป.5/4	ตรวจสอบ และ แก้ไข ข้อผิดพลาดของโปรแกรม	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 ดาวกระจายที่ค่าย ลูกเสือ ตอน ปาเตวแอว์ เมืองพาน	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ว 4.2 ป.5/2 ตัวชี้วัดปลายทาง ว 4.2 ป.5/1	ออกแบบ และ เขียน โปรแกรมที่มีการใช้เหตุผล เชิงตรรกะอย่างง่าย ตรวจหาข้อผิดพลาดและ แก้ไข Unplugged Coding เรื่อง ปาเตวแอว์เมืองพาน บูรณาการสาระท้องถิ่น : สถานที่/แหล่งท่องเที่ยวที่ สำคัญในอำเภอพาน จังหวัดเชียงราย	2

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ โรงเรียนบ้านสันติวัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงราย เขต 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ดาวกระจายที่คายลูกเสือ เวลา 5 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง ดาวกระจายที่คายลูกเสือ ตอน ปาเดวแอ่วเมืองพานเวลา เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเขียนโปรแกรมเป็นการสร้างลำดับของคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งการเขียนโปรแกรมแบบ Unplugged เป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้พื้นฐานด้านการเขียนโปรแกรม โดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนรู้ เช่นการเขียนคำสั่ง หรือการใช้บัตรคำสั่งเพื่อสั่งงานตามขั้นตอน

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงานและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.5/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้เหตุผล เชิงตรรกะอย่างง่าย ตรวจสอบข้อผิดพลาดและแก้ไข

ตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.5/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะ ในการแก้ปัญหา การอธิบาย การทำงาน การคาดการณ์ผลลัพธ์ จากปัญหาอย่างง่าย

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ 1 พูดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้

2) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้ 2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
1. การสังเกต 2. การวัด 3. การจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล 4. การพยากรณ์ 5. การลงความเห็นจากข้อมูล 6. การตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป	1. การสื่อสาร 2. ความร่วมมือ 3. การแก้ปัญหา

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเขียนโปรแกรมที่มีเงื่อนไขโดยใช้บัตรคำสั่ง เกม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน ได้ (K)
2. นักเรียนสามารถอธิบายและเรียงลำดับการเดินทางจากสถานการณ์ได้ (K)
3. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขที่กำหนดได้ (P)
4. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมการเดินทางแบบวนซ้ำตามเงื่อนไขได้ถูกต้อง (P)
5. นักเรียนสามารถระบุและตอบคำถามสถานที่จากสถานการณ์ได้ (P)
6. นักเรียนสามารถคำนวณระยะทางจากเงื่อนไขที่กำหนดได้ (P)
7. นักเรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะและการทำนายผลลัพธ์จากปัญหา

อย่างง่าย (A)

7. เนื้อหาสาระ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง	สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น
1. การเขียนโปรแกรมด้วยบัตรคำสั่งแบบมีเงื่อนไข 2. การคิดเชิงคำนวณ 3. การใช้เหตุผลเชิงตรรกะเป็นการนำกฎเกณฑ์ หรือเงื่อนไขที่ครอบคลุมทุกกรณีมาใช้พิจารณาในการแก้ปัญหา การอธิบายการทำงาน หรือการคาดการณ์ผลลัพธ์ 4. การเขียนโปรแกรมที่มีการทำงานแบบวนซ้ำ 5. การตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม	สถานที่/แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอพาน จังหวัดเชียงราย

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) สื่อกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “ปาเตวแอ่วเมืองพาน” (<https://heyzine.com/flip-book/0e550e4b17.html#page/1>)

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1) อินเทอร์เน็ต

- สถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมในพาน

[https://www.wongnai.com/attractions?regions=2196 &ref=ct\)](https://www.wongnai.com/attractions?regions=2196&ref=ct)

9. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : Game-Based Learning (GBL) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ดำเนินการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้/สร้างความสนใจ (5 นาที)

1. ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

2. ครูผู้สอนเปิดรูปภาพสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอฟาน จังหวัดเชียงรายให้นักเรียนชม (สถานที่ท่องเที่ยวยอด [ps://www.wongnai.com/attractions?regions=2196 &ref=ct](https://www.wongnai.com/attractions?regions=2196&ref=ct)) แล้วสนทนากันว่า

- “นักเรียนเคยไปในสถานที่ หรือไม่” (แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)

3. ครูให้นักเรียนแต่ละคนบอกและนำเสนอสถานที่/แหล่งท่องเที่ยวที่ตัวนักเรียนเคยไปให้เพื่อน ๆ ฟัง

- (แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอนโดยเป็นการตรวจสอบว่านักเรียน
รู้จักสถานที่/แหล่งท่องเที่ยวในอำเภอบ้านนา)

4. จากนั้นครูผู้สอนเปิดแผนที่ “ปาเตะแอว์เมืองพาน” โดยใช้สื่อกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “ปาเตะแอว์เมืองพาน” ให้นักเรียนดูและสังเกตสถานที่ต่าง ๆ ในแผนที่



5. ครูผู้สอนตั้งคำถามว่า “จากที่ดูแผนที่ นักเรียนรู้จักสถานที่ในแผนที่หรือไม่ ” (แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)

6. จากนั้นคุณครูลองยกตัวอย่างสถานการณ์คำใบ้ “สถานที่นี้ ตั้งอยู่ในเขต อุทยานแห่งชาติดอยหลวง ต. แม่เย็น อ. พาน จ. เชียงราย เป็นน้ำไหลเป็นโขดหินที่เป็นเพิงผาสวยงามแปลกตา เกิดจากการทับถมของหินปูนที่ปนมากับน้ำ

ทำให้เกิดหินงอกหินย้อย ที่มีความสวยงามมากแห่งหนึ่ง มีจำนวน 9 ชั้น” (เฉลย น้ำตกปูแกง) “โจทย์ : ให้นักเรียนช่วยกันเขียนโปรแกรมให้พาคุณครูไปยังน้ำตกปูแกงโดยใช้บัตรคำสั่งให้น้อยที่สุด ซึ่งบัตรคำสั่ง ได้แก่ เดินขึ้น , เดินลง, เดินขวา , และเดินซ้าย” (แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (15 นาที)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็น 3 กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยภายในกลุ่มคณะนักเรียนที่เก่ง ปานกลาง อ่อน จากนั้นครูผู้สอนแจกอุปกรณ์สื่อกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “ปาเตเวอเมืองพาน” ให้นักเรียน ประกอบด้วย กระดานตารางและใบกิจกรรมที่ 1 ช่วยพาข้าเจ้าไปจิม และใบกิจกรรมที่ 2 ตอบคำถามจากคำใบ้



2. ครูผู้สอนอธิบายรูปแบบกิจกรรม “ปาเตเวอเมืองพาน” โดยประกอบด้วย 2 เกม คือ เกมที่ 1 เดินทางทำภารกิจตามโจทย์ที่กำหนด (ใบกิจกรรมที่ 1 ช่วยพาข้าเจ้าไปจิม) เป็นเกมที่ให้นักเรียนออกแบบและเขียนโปรแกรมวนซ้ำ 8 ข้อ โดยออกแบบโปรแกรมได้ครบตามเงื่อนไข รับแต้ม 10 points (เก็บคะแนนในสมุดสะสมแต้ม เพื่อแลกของรางวัล) โดยมีเงื่อนไขดังนี้

- จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด คือ ช่องโรงเรียนบ้านสันติวัน
- 1 ช่อง เท่ากับ 1 กิโลเมตร
- ไม่สามารถผ่านทางช่องที่มีต้นไม้ ก้อนหิน และงานก่อสร้าง ได้
- กำหนดให้สัญลักษณ์ลูกศรแทนทิศทางการเดินทาง ดังนี้
- เมื่อถึงจุดหมายปลายทางให้นักเรียนนำบัตรกล่องรูปมาเรียงเป็นบัตรสุดท้าย ใช้บัตรคำสั่งให้น้อยที่สุด

↑ แทนเดินหน้า 1 ช่อง

↓ แทนเดินถอยหลัง 1 ช่อง

→ แทนไปทางขวา 1 ช่อง

← แทนไปทางซ้าย 1 ช่อง

📷 แทนการบันทึกภาพ

เกมที่ 2 ภารกิจช่วยตอบคำถาม จากคำใบ้ที่กำหนด การให้คะแนน กลุ่มที่ทำภารกิจสำเร็จและถูกต้องเป็นกลุ่มแรก รับแต้ม 10 points กลุ่มที่สอง รับแต้ม 5 points และกลุ่มที่สาม รับ 3 points (เก็บคะแนนในสมุดสะสมแต้ม เพื่อแลกบัตรของรางวัลท้ายกิจกรรม)

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (45 นาที)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบโปรแกรมและวางแผนการเดินทางให้ตรงกับเงื่อนไขและโจทย์ปัญหาที่กำหนด และใช้บัตรคำสั่งให้น้อยที่สุด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันภายในกลุ่ม ทดลองเดินตามโปรแกรมก่อนนำเสนอ และลงมือเขียนโปรแกรมลงในใบกิจกรรม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน โดยมีครูคอยให้ความช่วยเหลือในแต่ละกลุ่ม

วงเขียนโปรแกรมการเดินทางต่อไปนี้

1. ไล่เส้นทางจากจุดเริ่มต้นไปยังน้ำตกภูแก้ว

2. ไล่เส้นทางจากน้ำตกภูแก้ว ผ่านโลตัส และสวน และไปแอ่วน้ำร้อน

3. ไล่เส้นทางจากน้ำพุร้อน มุ่งหน้าไปยังตลาดหมกแยกเมื่อหาวัดคู่กับสำหรับบ่อน้ำร้อน

4. สถานที่ที่อยากไปมากที่สุด _____

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มวางบัตรคำสั่งลงบนกระดาน ตามที่ออกแบบไว้ในใบกิจกรรม โดยสังเกตการณ์ใช้บัตรคำสั่งแสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาอย่างง่ายจากสถานการณ์และจะต้องหลีกเลี่ยงสิ่งกีดขวางต่าง ๆ

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามและคำนวณระยะทางตามคำใบ้ที่กำหนดไว้ในใบกิจกรรม

(แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)

วงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ค.ณ.เบญจมาศต้องการเดินทางไปยังสังคคีสิทธิ์ คูบ้านคูเมือง อ.พาน
2. ค.ณ.บุญศรีต้องการไปเที่ยวชมประติมากรรมปลาใหญ่ที่สุดในโลก.....
3. ค.ณ.สมรักเดินทางไปสถานที่ติดกับถนนพหลโยธิน ซึ่งเป็นถนนสายหลักภาคเหนือ.....
4. เป็นแหล่งท่องเที่ยวอำเภอพานที่มีศาลากลางตกแต่งแบบจีน
5. บุญมีและบุญมาเกิดอุบัติเหตุในระหว่างการเดินทาง ต้องเดินทางไป.....
6. ป้าสีต้องการเดินทางไปบูชาข้าวเวสสุวรรณ เสริมความเฮง รับความปัง.....
7. ห้างโลตัสอยู่ห่างจากโรงเรียนเป็นระยะทาง.....กิโลเมตร
8. ถ้าเดินทางจากโรงเรียนไปยังตลาดหมกแยกใช้ทั้งหมดกี่ช่อง.....ช่อง และระยะทางกิโลเมตร
9. ระยะทางจากน้ำตกภูแก้ว ถึง วัดห้วยทรายขาว เท่ากับ..... ช่อง และ.....กิโลเมตร
10. จากวัดป่าเมตตาวารามห้วยไร่ ถึง วัดพระธาตุดอนแก้ว ผ่านสถานที่ใดบ้าง

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (20 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายโปรแกรมคำสั่งของแต่ละกลุ่ม เพื่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น

2. ครูตรวจใบกิจกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ตรงตามเงื่อนไขที่กำหนดหรือไม่

3. ครูอธิบายเพิ่มเติมว่ากิจกรรมการเขียนโปรแกรมแบบ Unplugged เป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้พื้นฐานด้านการเขียนโปรแกรมโดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนรู้ เช่นการเขียนคำสั่ง หรือการใช้บัตรคำสั่งเพื่อสั่งงานตามขั้นตอน ซึ่งการเขียนโปรแกรมเป็นการฝึกใช้การคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา

4. ครูสรุปผู้ชนะอันดับ 1 และ 2 มอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการเล่นโดยประทับตราคะแนนในสมุดสะสมแต้ม

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (35 นาที)

1. ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น กลุ่มที่ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร มีการแก้ปัญหาแบบใด รวมถึงวิเคราะห์โปรแกรมเส้นทางการไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่โจทย์กำหนด

2. ครูถามประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ อะไรบ้าง และมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาอภิปรายความรู้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน (แนวตอบ : นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง โดยคำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)

4. ครูสรุปการเรียนรู้โดยอภิปรายร่วมกับนักเรียนว่า “การเขียนโปรแกรมก็เปรียบเสมือนการดำเนินชีวิตของตนเอง หากไม่มีการวางแผนหรือใช้บัตรคำสั่งผิด โปรแกรมก็ไม่สามารถทำงานให้ถูกต้องตามเงื่อนไขได้ และคำสั่งที่ใช้รูปแบบซ้ำกัน สามารถใช้บัตรคำสั่งที่ชื่อว่า บัตรคำสั่งวนซ้ำได้” เพื่อลดคำสั่งให้มีความรวดเร็วและประหยัดพื้นที่มากขึ้น

5. คุณครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการทำกิจกรรมนั้น เป็นการลำดับบัตรคำสั่ง หรือการเขียนโปรแกรมแบบ Unplugged โดยใช้บัตรคำสั่ง ซึ่งจำนวนบัตรคำสั่งอาจแตกต่างกัน แต่ได้ผลลัพธ์เหมือนกัน และสามารถเพิ่มเติมเงื่อนไขอื่น ๆ ให้มากขึ้นได้ เพื่อเพิ่มความท้าทายโดยการพิจารณาโจทย์ปัญหานักเรียนสามารถใช้วิธีการวิเคราะห์แบบการคิดเชิงคำนวณ เพื่อให้ถึงจุดหมายได้รวดเร็วและถูกต้อง

6. ครูให้นักเรียนแต่ละคนพิจารณาว่า จากหัวข้อที่เรียนมาและการปฏิบัติกิจกรรมมีจุดใดบ้างที่ยังไม่เข้าใจหรือยังมีข้อสงสัย ถ้ามี ครูช่วยอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจ

7. นักเรียนร่วมกันประเมินการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มว่ามีปัญหาหรืออุปสรรคใดและได้แก้ไขอย่างไรบ้าง

8. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมและการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

9. ครูประเมินผลนักเรียนโดยการสังเกตจากการตอบคำถาม การทำใบงาน และการนำเสนอผลงาน

10. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K)			
1. นักเรียนสามารถอธิบายการเขียนโปรแกรมที่มีเงื่อนไขโดยใช้บัตรคำสั่ง เกม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน ได้	ตรวจใบกิจกรรมเรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน	ใบกิจกรรม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอธิบายและเรียงลำดับการเดินทางจากสถานการณ์ได้			
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			

จุดประสงค์	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขที่กำหนดได้	- ตรวจใบกิจกรรมเรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน	ใบกิจกรรม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมการเดินทางแบบวนซ้ำตามเงื่อนไขได้ถูกต้อง			
3. นักเรียนสามารถระบุและตอบคำถามสถานที่จากสถานการณ์ได้			
4. นักเรียนสามารถคำนวณระยะทางจากเงื่อนไขที่กำหนดได้			
ด้านเจตคติ (A)			
1. นักเรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะและการทำนายผลลัพธ์จากปัญหาอย่างง่าย	- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในห้องเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
ประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
2. พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- ผ่านระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป
5. ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	- ผ่านระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
6. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- แบบประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	- ผ่านระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป

11. บันทึกหลังการสอน

1) ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ / ความเข้าใจ

1. นักเรียนร้อยละ 80 สามารถอธิบายการเขียนโปรแกรมที่มีเงื่อนไขโดยใช้บัตรคำสั่ง เกม เรื่อง ปาเตวแอว์เมืองพาน
2. นักเรียนร้อยละ 80 สามารถอธิบายและเรียงลำดับการเดินทางจากสถานการณ์ได้

ด้านทักษะ / กระบวนการ

1. นักเรียนร้อยละ 100 สามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขที่กำหนดได้
2. นักเรียนร้อยละ 100 สามารถเขียนโปรแกรมการเดินทางแบบวนซ้ำตามเงื่อนไขได้ถูกต้อง
3. นักเรียนร้อยละ 100 สามารถระบุและตอบคำถามสถานที่จากสถานการณ์ได้
4. นักเรียนร้อยละ 80 สามารถคำนวณระยะทางจากเงื่อนไขที่กำหนดได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนร้อยละ 100 เห็นประโยชน์และความสำคัญของการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะและการทำนายผลลัพธ์จากปัญหาอย่างง่าย

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

นักเรียนร้อยละ 20 รู้สึกไม่มั่นใจในการตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน ซึ่งอาจส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของพวกเขา

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

- **ขาดความมั่นใจในตนเอง:** นักเรียนบางคนอาจรู้สึกว่าคุณเองไม่รู้เพียงพอหรือไม่เข้าใจเนื้อหาดีพอ จึงทำให้ขาดความมั่นใจในการตอบคำถาม
- **ความกลัวหรือความอาย:** ความกลัวจากการถูกตำหนิหรือความอายจากการตอบคำถามอาจทำให้บางคนไม่กล้าตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น
- **ประสบการณ์ก่อนหน้า:** หากนักเรียนเคยมีประสบการณ์ที่ไม่ดีในการตอบคำถามหรือการถูกวิพากษ์วิจารณ์ในอดีต อาจทำให้พวกเขารู้สึกไม่สบายใจในการมีส่วนร่วม

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองและสนับสนุน :

- ส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียนที่เปิดกว้างและไม่ตัดสิน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัยและกล้าที่จะพูด
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเชิงบวกกับนักเรียนโดยการใช้คำชมและการสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอ

ใช้วิธีการกระตุ้นความมั่นใจ :

- ใช้เทคนิคการเสริมสร้างความมั่นใจ เช่น การให้ข้อเสนอแนะแบบสร้างสรรค์
- ให้โอกาสในการตอบคำถามแบบไม่เป็นทางการ เช่น การใช้การสอบถามในกลุ่มย่อยก่อนที่จะนำเสนอในชั้นเรียน

ฝึกการตอบคำถามอย่างเป็นระบบ:

- ฝึกทักษะการตอบคำถามในลักษณะเป็นขั้นตอน เช่น การใช้เวลาในการคิดและเตรียมคำตอบก่อนที่จะตอบ

กลุ่มที่.....

คำชี้แจง : ให ครูผู้สอน ประเมินชิ้นงาน/ภาระงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ยกตัวอย่าง				
4. การควบคุมเวลา				
5. การนำเสนอ				
รวม				

ประเด็นที่ ประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1. ความสอดคล้องกับ จุดประสงค์	ผลงานสอดคล้องกับ จุดประสงค์ทุก ประเด็น	ผลงานสอดคล้องกับ จุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	ผลงานสอดคล้องกับ จุดประสงค์บาง ประเด็น	ผลงานไม่สอดคล้อง กับจุดประสงค์
2. ความถูกต้อง ของเนื้อหา	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้องเป็น บางประเด็น	เนื้อหาสาระของ ผลงานไม่ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่
3. ยกตัวอย่าง	ยกตัวอย่างข้อมูลได้ ตั้งแต่ 5 ประเด็นขึ้นไป	ยกตัวอย่างข้อมูลได้ 4 ประเด็น	ยกตัวอย่างข้อมูลได้ 3 ประเด็น	ยกตัวอย่างข้อมูลได้ ต่ำกว่า 2 ประเด็น
4. การควบคุม เวลา	ส่งชิ้นงานภายในเวลา ที่กำหนด	ส่งชิ้นงานช้ากว่าเวลา ที่กำหนด 1 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่าเวลา ที่กำหนด 2 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่าเวลา ที่กำหนด 3 วันขึ้นไป
5. การนำเสนอ	บรรยายถึงข้อมูลอย่าง ชัดเจน กระชับ ผู้ฟัง สามารถเข้าใจได้ง่าย ทั้งหมด และใช้ ความเร็วในการพูดที่ พอดี ไม่ช้าหรือเร็ว เกินไป	บรรยายถึงข้อมูล อย่างชัดเจน กระชับ ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ ง่ายทั้งหมด และใช้ ความเร็วในการพูดที่ ช้าหรือเร็วเกินไป	บรรยายถึงข้อมูล อย่างชัดเจน กระชับ ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ ส่วนใหญ่ และใช้ ความเร็วในการพูดที่ ช้าหรือเร็วเกินไป	บรรยายถึงข้อมูล อย่างชัดเจน กระชับ ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ บางส่วน และใช้ ความเร็วในการพูดที่ ช้าหรือเร็วเกินไป

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16 - 20	4 (ดีมาก)
11 - 15	3 (ดี)
5 - 10	2 (พอใช้)
ต่ำกว่า 4	1 (ปรับปรุง)

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ ครูผู้สอน ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	3	2	1
1. เข้าใจขั้นตอนการเล่น			
2. รับฟังและทำตามกติกาการเล่น			
3. การอ่านเนื้อหาจากใบกิจกรรม			
4. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่น			
5. แก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนเมื่อเกิดข้อผิดพลาด			

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
11 - 15	3 (ดีมาก)
6 - 10	2 (ดี)
1 - 5	1 (พอใช้)

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)

ตำแหน่ง ครู

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่

ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของนักเรียน	การแสดง ความคิดเห็น			การยอมรับ ฟังคนอื่น			การทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			ความมีน้ำใจ			การมีส่วนร่วมใน การปรับปรุง ผลงานกลุ่ม			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)
ตำแหน่ง ครู

แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ ครูผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ			
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้			
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ			
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้			
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	3.1 สามารถแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้			
	3.2 ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา			
	3.3 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงในสังคม			
	3.4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา			
	3.5 สามารถตัดสินใจได้เหมาะสมตามวัย			
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	5.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย			
	5.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี			
	5.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง			
	5.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์			
	5.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอให้ 3 คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้งให้ 2 คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
41 - 60	3 (ดีมาก)
31 - 40	2 (ดี)
1 - 30	1 (พอใช้)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ครูผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และนำไปปฏิบัติได้			
	4.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	4.3 เชื่อมโยงคำสอนของบิดา-มารดา โดยไม่ได้แย้ง			
	4.4 ตั้งใจเรียน			
6. มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17 - 21	3 (ดีมาก)
11 - 16	2 (ดี)
1 - 10	1 (พอใช้)

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)

ตำแหน่ง ครู

แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

คำชี้แจง : ประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตามเกณฑ์การประเมิน แล้วระบุคะแนนลงในช่องรายการประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล นักเรียน	ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์						ทักษะแห่งศตวรรษ ที่ 21			เฉลี่ย รวม	ระดับ คุณภาพ	ผลการ ประเมิน	หมายเหตุ
		S1	S2	S6	S7	S8	S13	C3	C4	C5	3.00			
1														
2														
3														
4														
5														

หมายเหตุ : ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

S1 การสังเกต S2 การวัด S6 การจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล S7 การพยากรณ์ S8 การลงความเห็นจากข้อมูล S13 การตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

C3 การแก้ปัญหา C4 การสื่อสาร C5 ความร่วมมือ

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี
 ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)
 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ลงชื่อ ครูผู้สอน
 (นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ)
 ตำแหน่ง ครู



โรงเรียนบ้านสันติวัน
อ.พาน จ.เชียงราย

สื่อการเรียนรู้ Unplugged Coding

พาเราแอ่วเมืองพาน

สื่อการเรียนรู้ประกอบการสอน รายวิชา ว15101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 5
(วิทยาการคำนวณ 5) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ครูผู้สอน

นายอภิสิทธิ์ ขอบขันคำ

ตำแหน่ง ครู | กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.



080 - 1462933



krukrai.santiwan.63@gmail.com



<https://shorturl.at/BQtTI>



Unplugged coding

ปาเตวแฉั่วเมืองพาน



คำชี้แจง : จากแผนที่และบัตรคำสั่งด้านล่าง ให้เขียนโปรแกรมตามโจทย์ต่าง ๆ
ต่อไปนี โดยไม่สามารถเดินผ่านช่องที่มีต้นไม้ ก้อนหิน และทางขำรุคได้

	 วัดป่าเมตตาวนา รามหัวไร่		 ห้างโลตัส		 น้ำตกปูแกง	
				 ตลาดหกแยก		
 วัดสันมะเหมือ		 โรงพยาบาลพาน				 ฟาร์มจระเข้
					 ศาลพระช้าง	
	 วัดร่องหลอด					 วัดพระธาตุจอมแก้ว
			 วัดหัวทรายขาว			
 รร.บ้านสันติวัน					 น้ำพุร้อน หัวทรายขาว	

บัตรคำสั่ง



เดิน
ซ้าย



เดิน
ลง



เดิน
ขึ้น



เดิน
ขวา



ถ่ายรูป



ใบกิจกรรม เรื่อง ปาเตวแอ่วเมืองพาน

ชื่อ:เลขที่.....

โรงเรียนบ้านสันติวัน อ.พาน จ.เชียงราย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนวางแผนการเดินทางโดยเขียนลูกศรเส้นทางการเดินทางลงในแผนที่ด้านหลัง พร้อมทั้งบอกระยะทาง (หน่วยเป็น กิโลเมตร) โดยมีเงื่อนไข ดังนี้

- จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด คือ ช่องโรงเรียนบ้านสันติวัน
- 1 ช่อง เท่ากับ 1 กิโลเมตร
- ไม่สามารถผ่านทางช่องที่มีต้นไม้ ก้อนหิน และงานก่อสร้าง ได้
- กำหนดให้สัญลักษณ์ลูกศรแทนทิศทางการเดินทาง ดังนี้

↑ แทนเดินหน้า 1 ช่อง

↓ แทนเดินถอยหลัง 1 ช่อง

→ แทนไปทางขวา 1 ช่อง

← แทนไปทางซ้าย 1 ช่อง



แทนการบันทึกภาพ

จงเขียนโปรแกรมการเดินทางต่อไปนี้

1. พาหนูเมย์ไปไหว้วัดพระธาตุจอมแก้ว

2. จะคอมเดินทางจากน้ำพุร้อนห้วยทราย ไปยังวัดสันมะเหมา

3. ค.ช.บุณศรีต้องการไปเที่ยวชมวัดร่องหลอด

4. สถานที่ที่อยากไปมากที่สุด

จงเขียนโปรแกรมการเดินทางต่อไปนี้

1. ฝ่าไฟแดงเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังน้ำตกปูแกง

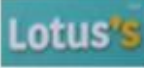
2. ฝ่าไฟแดงเดินทางจากน้ำตกปูแกง ผ่านโลตัส แวะหาหมอ และไปแช่น้ำร้อน

3. ฝ่าไฟแดงเดินทางจากน้ำพุร้อน มุ่งหน้าไปยังตลาดหกแยกเพื่อหาวัตถุดิบสำหรับมือเย็น

4. สถานที่ที่อยากไปมากที่สุด

แผนที่

ปาเตวแอ่วเมืองพาน

	 วัดป่าเมตตาวนาราม ห้วยไร่		 ห้างโลตัส		 น้ำตกปูแกว	
				 ตลาดหลักแยก		
 วัดสันมะเหมือ		 โรงพยาบาลพาน				 ฟาร์มจระเข้
					 ศาลพระจิ้ง	
	 วัดร่องหลอด					 วัดพระธาตุดอนแก้ว
			 วัดห้วยทรายขาว			
 รร.บ้านสันติวัน					 บ่อน้ำร้อน ห้วยทรายขาว	

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ค.ญ.เบญจมาศต้องการเดินทางไปยังสี่แยกสี่ทิศที่ คู่มือนาคูเมือง อ.พาน
2. ค.ช.บุญศรีต้องการไปเที่ยวชมประติมากรรมปลานิลใหญ่ที่สุดในโลก.....
3. ค.ช.สมรักเดินทางไปตามถนนที่ติดกับถนนพหลโยธิน ซึ่งเป็นถนนสายหลักภาคเหนือ.....
4. เป็นแหล่งท่องเที่ยวอำเภอพานที่มีสไตล์การตกแต่งแบบจีน
5. บุญมีและบุญมาเกิดอุบัติเหตุในระหว่างการเดินทาง ต้องเดินทางไป.....
6. ป้าสีต้องการเดินทางไปบูชาท้าวเวสสุวรรณ เสริมความเฮง รับความปัง.....
7. ห้างโลตัสอยู่ห่างจากโรงเรียนเป็นระยะทาง.....กิโลเมตร
8. ถ้าเดินทางจากโรงเรียนไปยังตลาดหลักแยกใช้ทั้งหมดกี่ช่อง.....ช่อง และระยะทางกิโลเมตร
9. ระยะทางจากน้ำตกปูแกว ถึง วัดห้วยทรายขาว เท่ากับ..... ช่อง และ.....กิโลเมตร
10. จากวัดป่าเมตตาวนารามห้วยไร่ ถึง วัดพระธาตุดอนแก้ว ผ่านสถานที่ใดบ้าง