กิจกรรม Unplugged Coding : PRINT & PLAY

Unplugged Coding คือการเรียนโดยเน้นการทำกิจกรรมผ่านรูปแบบการเล่น เป็นการใช้กิจกรรม การเล่น สนุก บัตรคำ ปริศนา เกม กระดาน ดินสอสี อุปกรณ์ และสิ่งรอบตัวมาประกอบกันเป็นสื่อในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจในหลักการพื้นฐานของวิทยาการคอมพิวเตอร์และวิทยาการคำนวณ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้จากการคิดและลงมือทำ อย่างมีลำดับขั้นตอน และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ นำไปสู่การประยุกต์ใช้จริงในชีวิตประจำวัน สำหรับกิจกรรมนี้ เด็ก ๆ จะฝึกวาดรูปอย่างง่ายโดยการลากเส้นตรงตามรหัสคำสั่ง (code) ที่ได้กำหนดให้ ตั้งแต่รหัสแรกจนถึงรหัสสุดท้าย (คล้ายเกมลากต่อจุด) ตั้งแต่รหัสแรก จนถึงรหัสสุดท้าย จะได้ภาพสำเร็จ แต่จะเป็นภาพอะไรบ้าง ไปลองเล่นกันเถอะ

วัตถุประสงค์ 1. เพื่อให้เด็ก ๆ ได้เข้าใจการใช้รหัสคำสั่ง (code) แทนข้อความ

2. เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดการคิด และลงมือทำอย่างมีลำดับขั้นตอน

3. เพื่อฝึกการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดใหญ่

อุปกรณ์ 1. ภาพ Unplugged Coding เรื่อง PRINT & PLAY ตามแนบ

2. ดินสอ 3. ยางลบ 4. ดินสอสี

วิธีเล่น 1. เด็ก ๆ เลือกภาพ Unplugged Coding เรื่อง PRINT & PLAY ที่ต้องการ

2. ใช้ดินสอลากเส้น เริ่มลากเส้นตามรหัสคำสั่งแรกจากจุดกลม ● ลากเส้นตามทิศทางของลูกศรตามจำนวนตัวเลขด้านหน้าลูกศร กรณีเป็นทิศ ↑↓ และ ⇄ ให้ลากตามเส้นขอบของ □ กรณีเป็นทิศ ↗↙ และ ↖↘ ให้ลากจากมุมหนึ่งถึงอีกมุมหนึ่งของ □ ตามจำนวนตัวเลขด้านหน้าลูกศร

3. เมื่อเด็ก ๆ ลากเส้นตามรหัสคำสั่งจนครบทั้งหมด จะได้เป็นภาพสำเร็จ

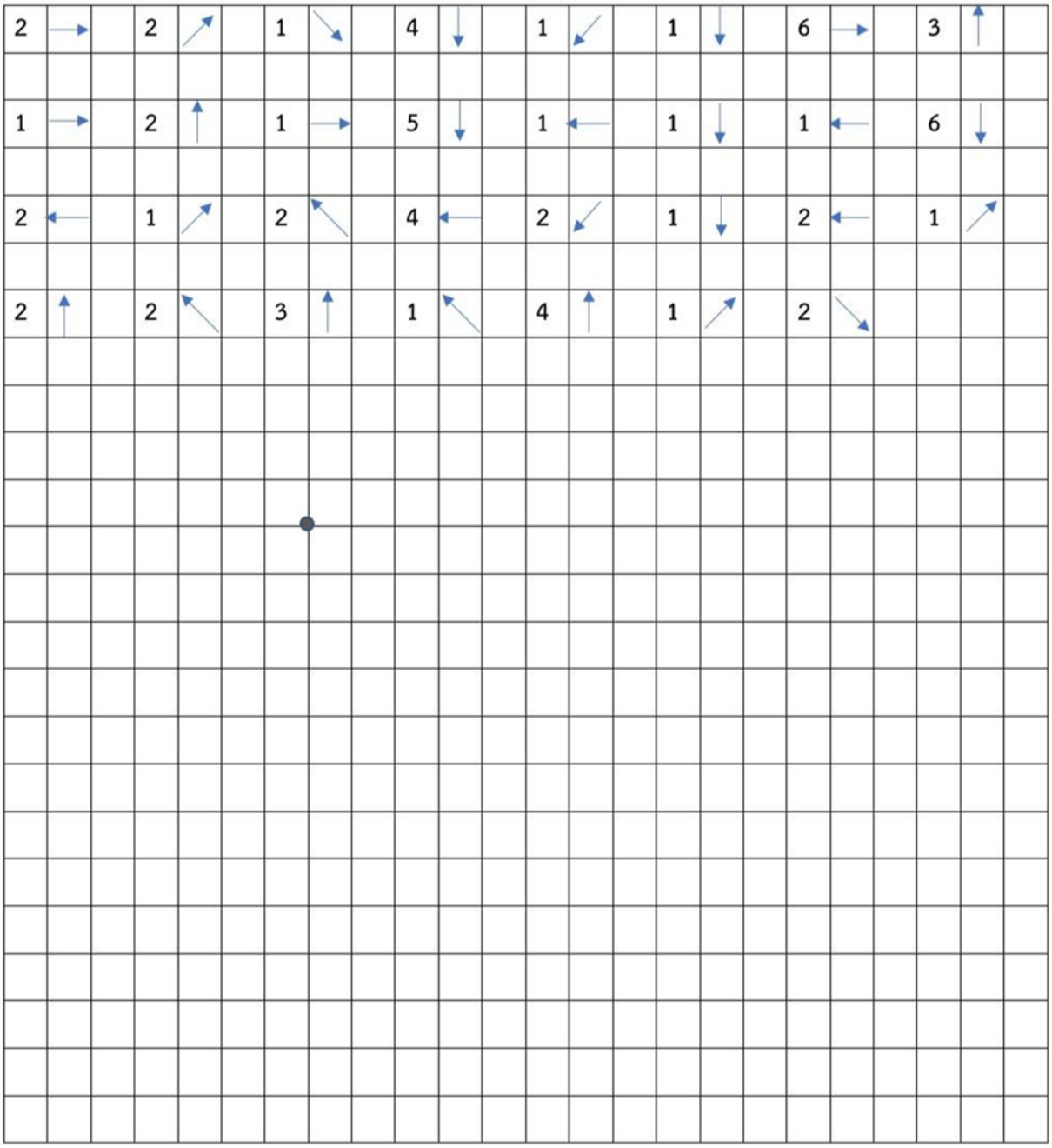
4. ชวนเด็ก ๆ พูดคุยถึงภาพที่ได้ หรือระบายสีภาพตามจินตนาการ

สิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมนี้

1. ได้เรียนรู้เรื่องสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นแทนตัวอักษร และเรียนรู้การลงมือทำอย่างมีลำดับขั้นตอน

3. ได้ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดใหญ่ จากการลากเส้น/ระบายสี และกระตุ้นจินตนาการจากการพูดคุย

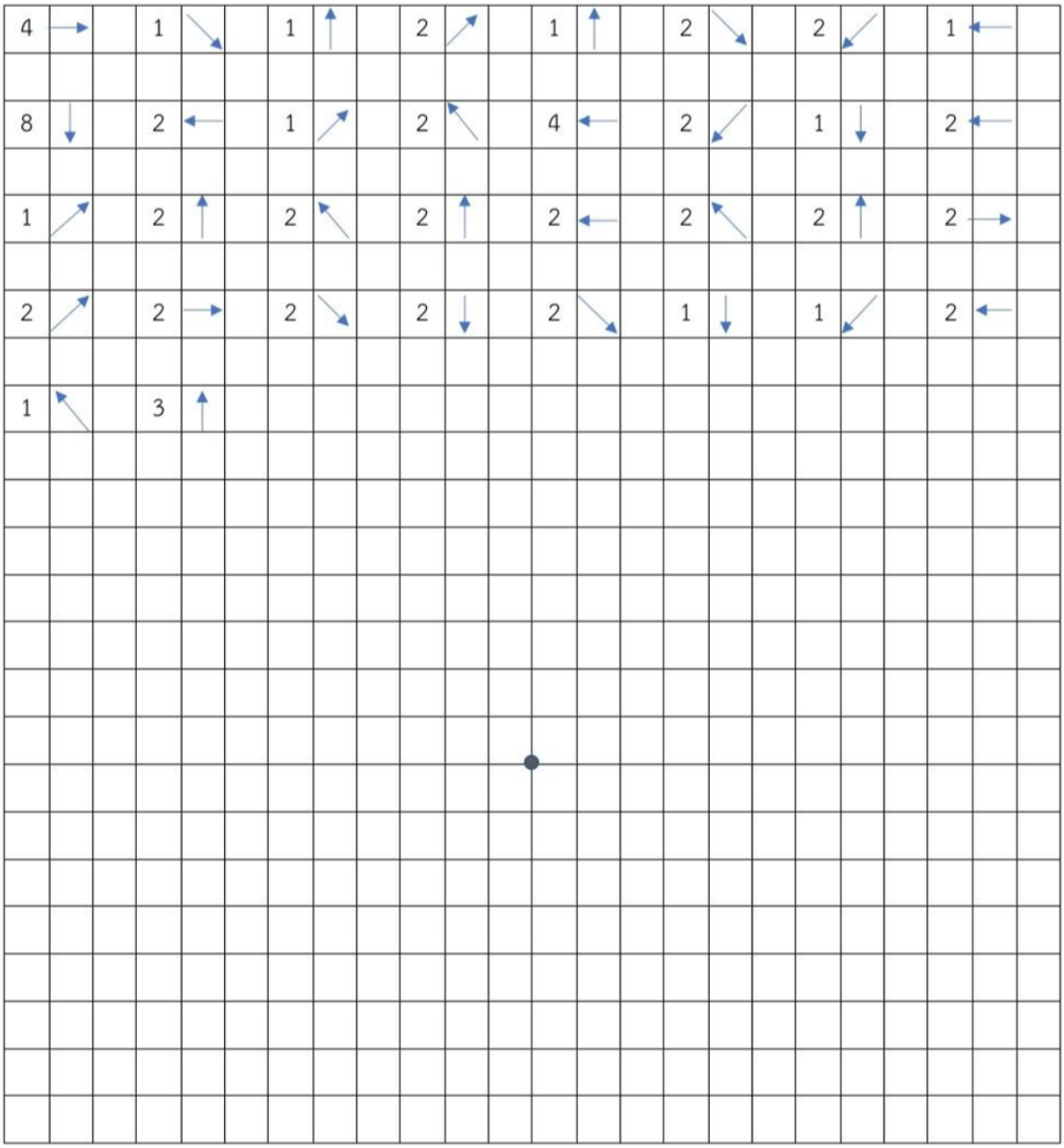
PRINT & PLAY with Unplugged Coding 001



ชื่อ-นามสกุล..... โรงเรียน.....

ใช้ดินสอลากเส้น เริ่มลากเส้นตามรหัสคำสั่ง
จากจุดกลมไปตามทิศทางของลูกศร ตามจำนวนตัวเลข
โดยนับ 1 เท่ากับ 1 ช่องสี่เหลี่ยม

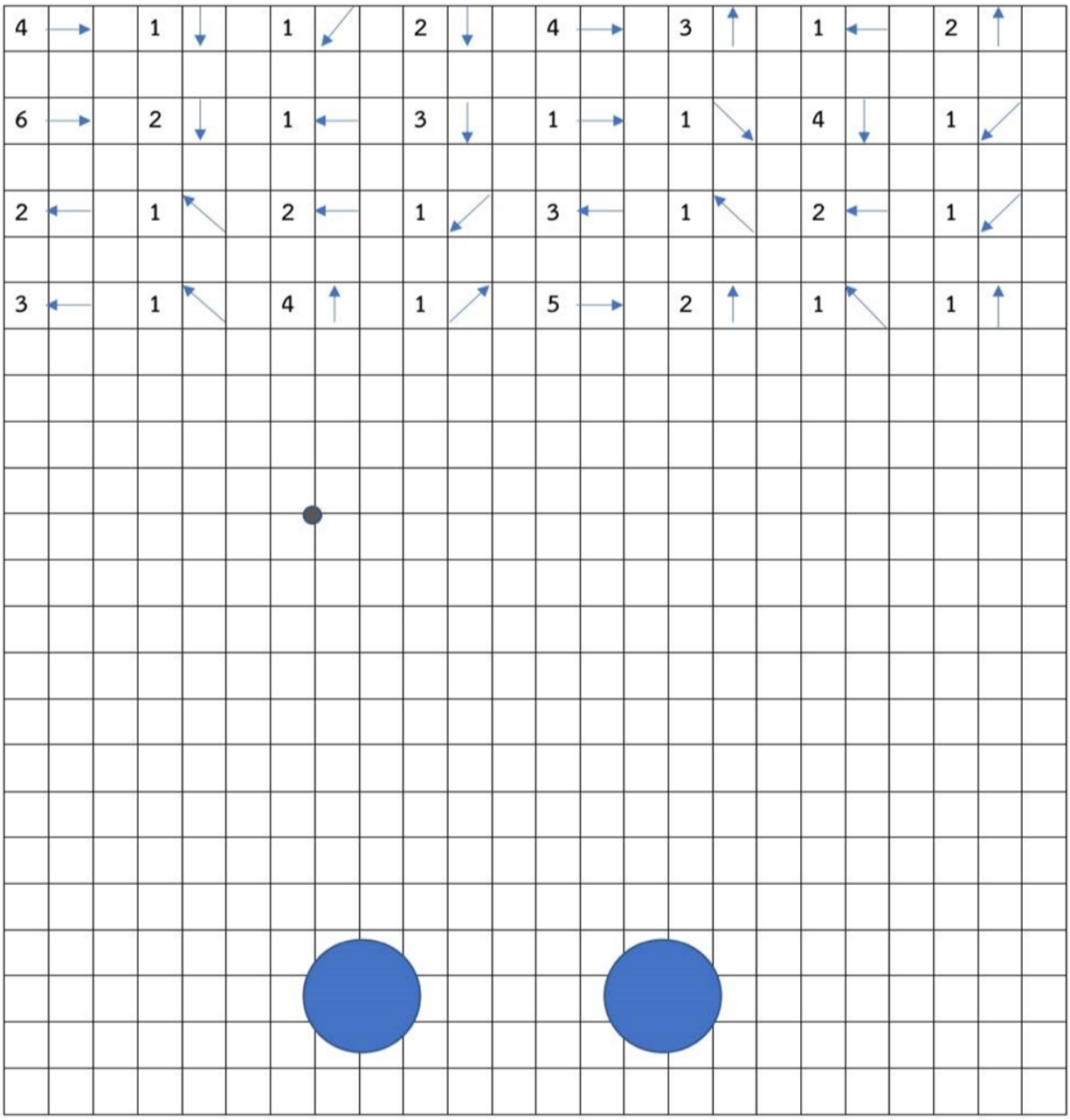
PRINT & PLAY with Unplugged Coding 002



ชื่อ-นามสกุล..... โรงเรียน.....

ใช้ดินสอลากเส้น เริ่มลากเส้นตามรหัสคำสั่ง
จากจุดกลมไปตามทิศทางของลูกศร ตามจำนวนตัวเลข
โดยนับ 1 เท่ากับ 1 ช่องสี่เหลี่ยม □

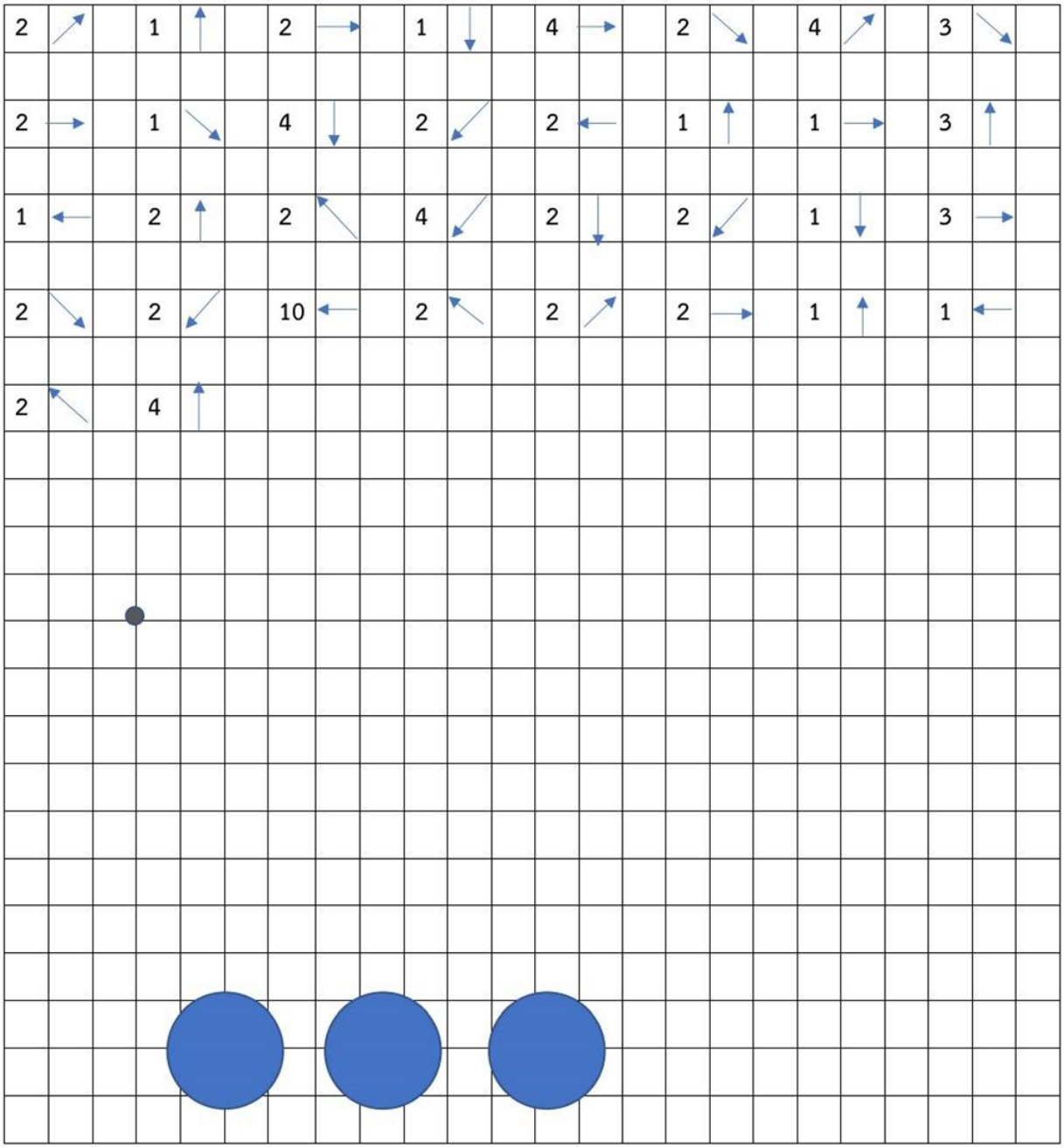
PRINT & PLAY with Unplugged Coding 003



ชื่อ-นามสกุล..... โรงเรียน.....

ใช้ดินสอลากเส้น เริ่มลากเส้นตามรหัสคำสั่ง
จากจุดกลมไปตามทิศทางของลูกศร ตามจำนวนตัวเลข
โดยนับ 1 เท่ากับ 1 ช่องสี่เหลี่ยม □

PRINT & PLAY with Unplugged Coding 004



ชื่อ-นามสกุล..... โรงเรียน.....

ใช้ดินสอลากเส้น เริ่มลากเส้นตามรหัสคำสั่ง
จากจุดกลมไปตามทิศทางของลูกศร ตามจำนวนตัวเลข
โดยนับ 1 เท่ากับ 1 ช่องสี่เหลี่ยม □