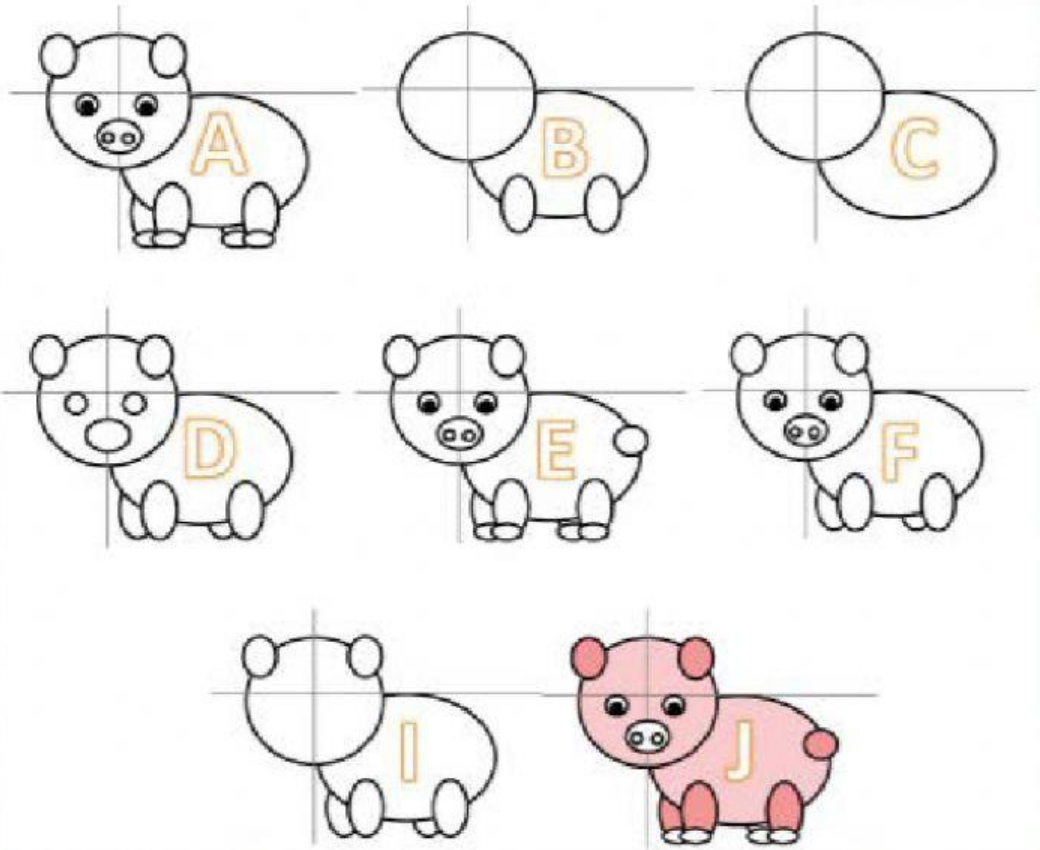
ชื่อ.....ชั้น ป.3/..... เลขที่.....

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ใบงาน : แบบฝึกหัด การแก้ปัญหาโดยแสดงอัลกอริทึม (3)

ให้นักเรียนเขียนแสดงขั้นตอนการวาดภาพลูกหมูโดยเติมสัญลักษณ์ภาษาอังกฤษ ลงในช่องว่างตามลำดับให้ถูกต้อง



ลำดับที่ ๑ _____

ลำดับที่ ๒ _____

ลำดับที่ ๓ _____

ลำดับที่ ๔ _____

ลำดับที่ ๕ _____

ลำดับที่ ๖ _____

ลำดับที่ ๗ _____

ลำดับที่ ๘ _____

ข้อมูลจาก dltv ปรับแต่งโดย นายชาติ ก้องเกียรติศิลป์
LIVEWORKSHEETS

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ใบงาน ๐๖ : ให้อาหารสัตว์เลี้ยง

ในฟาร์มสัตว์แห่งหนึ่งมีสัตว์จำนวนมาก ในแต่ละวันต้องจัดเวรให้อาหารสัตว์โดยทำตามกฎที่กำหนดให้เขียนชื่อสัตว์ลงในฝั่งบ้านหรือฝั่งอาหารให้ถูกต้องตามสถานการณ์

ตัวอย่าง สถานการณ์

กฎข้อที่ ๑ ถ้าไม่มีอะไรมาล่อให้ข้ามรั้วไปสัตว์ทุกตัวจะอยู่ในบ้าน



ฝั่งบ้าน

หมา แมว

หนู กระต่าย

ฝั่งอาหาร

ไม่มี

ข้อมูลจาก dltv ปรับแต่งโดย นายชาติ ก้องเกียรติศิลป์
LIVEWORKSHEETS

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๑. มีสัตว์เลี้ยงอยู่ ๔ ชนิด ได้แก่ หมา แมว กระต่าย หนู

กฎข้อที่ ๑ ถ้าไม่มีอะไรมาล่อให้ข้ามรั้วไปสัตว์ทุกตัวจะอยู่ในบ้าน

กฎข้อที่ ๒ ถ้ามีกระดูกวางอยู่ หมาจะวิ่งไปอยู่ที่กระดูกเสมอ

กฎข้อที่ ๓ ถ้ามีปลาวางอยู่ แมวจะวิ่งไปอยู่ที่ปลา

กฎข้อที่ ๔ ถ้ามีหมาอยู่ฝั่งอาหาร แมวจะหลบอยู่ในบ้าน



ฝั่งบ้าน







ฝั่งอาหาร









ข้อมูลจาก dltv ปรับแต่งโดย นายชาติ ก้องเกียรติศิลป์
LIVEWORKSHEETS

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๒. มีสัตว์เลี้ยงอยู่ ๔ ชนิด ได้แก่ หมา แมว กระต่าย หนู

กฎข้อที่ ๑ ถ้าไม่มีอะไรมาล่อให้ข้ามรั้วไปสัตว์ทุกตัวจะอยู่ในบ้าน
กฎข้อที่ ๒ ถ้ามีกระดูกวางอยู่ หมาจะวิ่งไปอยู่ที่กระดูกเสมอ
กฎข้อที่ ๓ ถ้ามีปลาวางอยู่ แมวจะวิ่งไปอยู่ที่ปลา
กฎข้อที่ ๔ ถ้ามีหมาอยู่ฝั่งอาหาร แมวจะหลบอยู่ในบ้าน
กฎข้อที่ ๕ ถ้ามีชีสวางอยู่ หนูจะวิ่งไปอยู่ที่ชีส
กฎข้อที่ ๖ ถ้ามีแคร์รอตวางอยู่ กระต่ายจะวิ่งไปอยู่ที่แคร์รอต

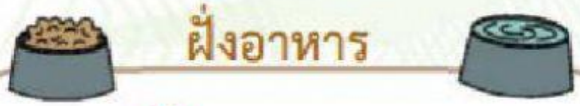


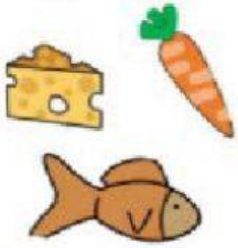
ฝั่งบ้าน





ฝั่งอาหาร





ข้อมูลจาก dltv ปรับแต่งโดย นายชาติ ก้องเกียรติศิลป์
LIVEWORKSHEETS

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๓. มีสัตว์เลี้ยงอยู่ ๔ ชนิด ได้แก่ หมา แมว กระต่าย หนู

กฎข้อที่ ๑ ถ้าไม่มีอะไรมาล่อให้ข้ามรั้วไปสัตว์ทุกตัวจะอยู่ในบ้าน
กฎข้อที่ ๒ ถ้ามีกระดูกวางอยู่ หมาจะวิ่งไปอยู่ที่กระดูกเสมอ
กฎข้อที่ ๓ ถ้ามีปลาวางอยู่ แมวจะวิ่งไปอยู่ที่ปลา
กฎข้อที่ ๔ ถ้ามีหมาอยู่ฝั่งอาหาร แมวจะหลบอยู่ในบ้าน
กฎข้อที่ ๕ ถ้ามีชีสวางอยู่ หนูจะวิ่งไปอยู่ที่ชีส
กฎข้อที่ ๖ ถ้ามีแคร์รอตวางอยู่ กระต่ายจะวิ่งไปอยู่ที่แคร์รอต
กฎข้อที่ ๗ ถ้ามีแมวอยู่ฝั่งอาหาร หนูจะหลบอยู่ในบ้าน



ฝั่งบ้าน

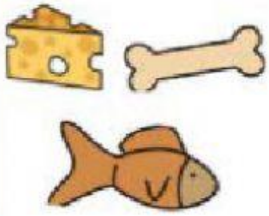




ฝั่งอาหาร







ข้อมูลจาก dltv ปรับแต่งโดย นายชาติ ก้องเกียรติศิลป์
LIVEWORKSHEETS