

ใบกิจกรรมที่ 3.1

เหมือนหรือต่าง

สมาชิกในกลุ่ม _____

1. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ 2. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____
 3. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ 4. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

ให้นักเรียนระบุรูปแบบที่เหมือนหรือแตกต่างกันของสิ่งของต่อไปนี้โดยใช้หลักการคิดเชิงคำนวณ



▶ สิ่งของที่มีรูปแบบที่เหมือนกัน

เหตุผล

▶ สิ่งของที่มีรูปแบบที่เหมือนกัน

เหตุผล

▶ สิ่งของที่มีรูปแบบที่เหมือนกัน

เหตุผล

ใบกิจกรรมที่ 3.2

สร้างแบบจำลอง

สมาชิกในกลุ่ม _____

1. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ 2. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

3. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ 4. ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

ให้พิจารณาเหตุการณ์หรือระบบการทำงานต่อไปนี้

1 ประตูปั่นไหมก็ได้

นักเรียนคงเคยชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ที่มีอุปกรณ์วิเศษมากมาย อุปกรณ์ที่ถูกใช้บ่อยเป็นอันดับต้น ๆ คือประตูปั่นไหมก็ได้ ให้นักเรียนลองคิดและอธิบายวิธีการใช้งานประตูดังกล่าว พร้อมอธิบายแนวความคิดการทำงานของประตูด และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

วิธีการใช้งาน

แนวความคิดการทำงาน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

2 การตัดปะในระบบคอมพิวเตอร์

นักเรียนน่าจะเคยใช้คำสั่ง คัดลอก ตัด และวาง ในระบบคอมพิวเตอร์มาบ้างแล้ว ให้อธิบายการทำงานของคำสั่งเหล่านี้ให้กับคนที่ยังไม่เคยใช้มาก่อน

การทำงานของคำสั่ง คัดลอก ตัด และวาง