

ใบกิจกรรมที่ 1.1 หุงหาและปลากัด

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์โจทย์ปัญหา โดยออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยรหัสสีและผังงาน

1. นักเรียนออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหา ดังต่อไปนี้

1.1 การหุงข้าวให้สุกพอดี

- การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของการหุงข้าว

ข้อมูลเข้า:

ข้อมูลออก:

- การวางแผนการแก้ปัญหา

เรียงลำดับภาพดังต่อไปนี้ให้ถูกต้อง โดยใส่หมายเลขลงไปในวงกลมหน้าข้อความ

 <p>2 เท่าของข้าวสาร</p> <p><input type="radio"/></p> <p>ตวงน้ำ 2 เท่าของข้าวสาร</p>	 <p><input type="radio"/></p> <p>ข้าวข้าว 1 ครั้ง</p>	 <p><input type="radio"/></p> <p>ใส่น้ำที่ตวงไว้ลงในหม้อ</p>
 <p><input type="radio"/></p> <p>ตักข้าวสารใส่หม้อข้าว</p>	 <p><input type="radio"/></p> <p>รอข้าวสุก</p>	 <p><input type="radio"/></p> <p>กดปุ่มหุงข้าว</p>

ออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยรหัสจำลอง

การหุงข้าว

เริ่มต้น

จบ

ออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยผังงาน

เริ่มต้น

จบ



1.2 การเลี้ยงปลากัดให้มีชีวิตรอด

- การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด

ข้อมูลเข้า:

ข้อมูลออก:

- การวางแผนการแก้ปัญหา

เรียงลำดับภาพดังต่อไปนี้ให้ถูกต้อง โดยใส่หมายเลขลงไปในวงกลมหน้าข้อความ

 ○ ให้อาหารวันละ 1 ครั้ง	 ○ เปลี่ยนน้ำ
 ○ ใส่สาหร่ายหางกระรอก	 ○ นำปลากัดใส่ขวดโหล

ออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยรหัสสีกล่อง

การเลี้ยงปลากัด
เริ่มต้น
จบ

ออกแบบขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยผังงาน

เริ่มต้น

จบ

