



ให้ผู้เรียนยกตัวอย่างโซเชียลมีเดียที่นักเรียนใช้งานบ่อยที่สุด พร้อมบอกประโยชน์ และ โทษ

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ประโยชน์	โทษ







ใบงานที่ 2.1 กำหนดหัวข้อและเป้าหมาย

ให้เด็กๆกำหนดหัวข้อที่อยากรู้เกี่ยวกับเพื่อนในห้องเรียน

เช่น ชอบสีอะไร ชอบสัตว์ชนิดใด ชอบกินอาหารอะไร  
และให้ผู้เรียนบอกวิธีการที่จะได้มาของข้อมูล  
รวมทั้งระบุประเภทของข้อมูล

หัวข้อ

.....  
.....

วิธีการที่จะได้ข้อมูล

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ประเภทของข้อมูล

.....  
.....  
.....



ใบงานที่ 2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ให้เด็กๆ สร้างเครื่องมือที่จะใช้ในการรวบรวมข้อมูล  
เพื่อให้ได้คำตอบของเป้าหมายที่ตั้งไว้



ให้เด็กๆ นำข้อมูลที่ได้ มาสรุปเป็นข้อมูลสารสนเทศที่พร้อมนำเสนอ  
โดยออกแบบตารางเพื่อสรุปข้อมูล



**ให้ผู้เรียนช่วยกันหาข้อมูลเกี่ยวกับบริการของ Google  
ที่ผู้เรียนสนใจ ตามหัวข้อที่กำหนดในใบงาน**

**ชื่อบริการ**

.....  
.....

**วิธีการใช้งาน**

.....  
.....  
.....

**ข้อดี ข้อเสีย**

.....  
.....  
.....

**เหมาะสมกับลักษณะงานแบบใด**

.....  
.....  
.....

**ฟังก์ชันที่น่าสนใจ**

.....  
.....  
.....







ใบงานที่ 4.1 ใครคือโจร



ตำรวจ  
จะพูดความจริงเสมอ



โจร  
จะพูดโกหกเสมอ



ประชาชน  
จะพูดความจริงบ้าง  
พูดโกหกบ้าง

A

ผมไม่ใช่ตำรวจ

B

ผมไม่ใช่โจร

C

ผมไม่ใช่ประชาชน

จากข้อมูลที่กำหนดให้ ใครคือโจร A B หรือ C  
เขียนคำตอบพร้อมอธิบายวิธีการคิด

คำตอบ

วิธีคิด

.....

.....

.....

.....

.....



ตำรวจ  
จะพูดความจริงเสมอ



โจร  
จะพูดโกหกเสมอ



ประชาชน  
จะพูดความจริงบ้าง  
พูดโกหกบ้าง

A

ผมไม่ใช่ตำรวจ

B

ผมไม่ใช่โจร

C

ผมไม่ใช่ประชาชน

จากข้อมูลที่กำหนดให้ ใครคือโจร A B หรือ C  
เขียนคำตอบพร้อมอธิบายวิธีการคิด

A ผมไม่ใช่ตำรวจ

ตำรวจจะพูดความจริงเสมอจึงไม่สามารถบอกว่าตนเองไม่ใช่ตำรวจไม่ได้

โจรจะพูดโกหกเสมอ จะบอกว่าตัวเองไม่ใช่ตำรวจไม่ได้

ดังนั้น A จึงเป็นประชาชน

C ผมไม่ใช่ประชาชน

A เป็นประชาชนไปแล้ว C จึงมีโอกาสเป็นโจร หรือ ตำรวจเท่านั้น

โจรจะพูดโกหกเสมอ จะบอกว่าตัวเองไม่ใช่ประชาชนไม่ได้ เพราะจะถือว่าพูดความจริง

ตำรวจจะพูดความจริงเสมอ ตำรวจจึงสามารถบอกได้ว่าตนเองไม่ใช่ประชาชน

ดังนั้น C จึงเป็นตำรวจ

B ผมไม่ใช่โจร

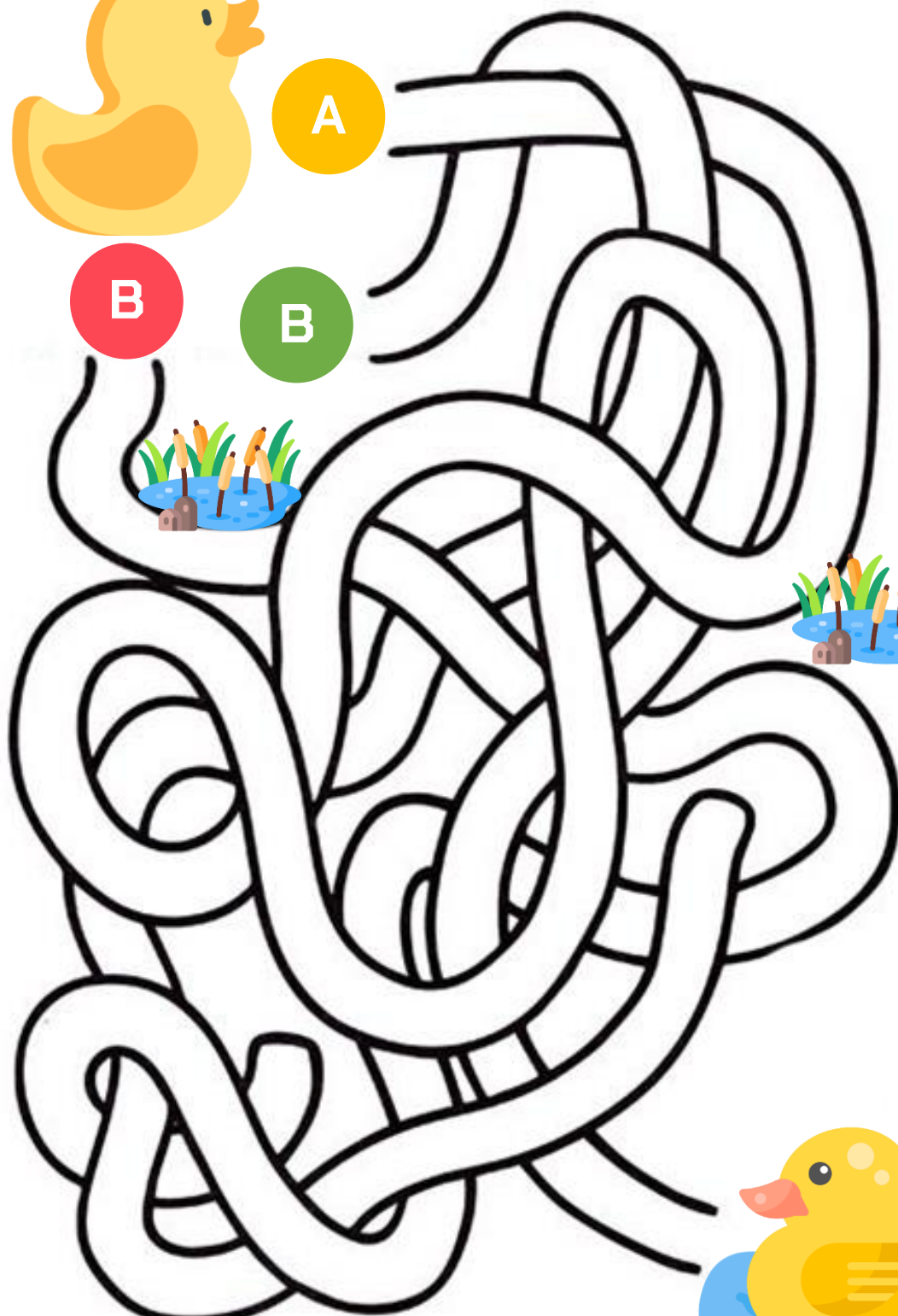
A เป็นประชาชนไปแล้ว และ C เป็นตำรวจไปแล้ว จึงมีโอกาสเป็นโจรเท่านั้น

โจรจะพูดโกหกเสมอ จึงสามารถบอกได้ว่าตนเองไม่ใช่โจร

ดังนั้น B จึงเป็นโจร



เปิดน้อยมัวแต่ว่ายน้ำเพลิน จนปลัดหลงกับแม่  
ให้เด็กๆช่วยพาเปิดน้อยไปหาแม่หน่อยนะ





ให้เด็กๆลองสร้างเกมเขาวงกตให้เพื่อนลองเล่นดูนะ



ให้เด็กๆเล่นเกม Tangram Blocks

ใบงานที่ 4.4 วิเคราะห์เกม

จากลิงค์ <https://lagged.com/play/2260/>  
แล้วตอบคำถาม

เมื่อหมดเวลาอยู่ด้านที่เท่าไร

.....  
.....

มีวิธีการเล่นอย่างไร

.....  
.....  
.....

คิดว่าผู้เขียนเกมใช้เงื่อนไขการสร้างเกมอย่างไร

.....  
.....  
.....

ให้บอกประโยชน์ที่ได้จากเกม 3 ข้อ

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....  
.....



ให้เด็กๆช่วยแก้โจทย์ปัญหา พร้อมอธิบายวิธีคิด

หนุติและเพื่อนอีก 5 คนไปเที่ยวสวนสนุกแห่งหนึ่ง  
ทุกคนเขียนเครื่องเล่นสองชนิด  
ที่ตัวเองอยากเล่นมากที่สุดลงบนกระดาษ



หนุติ  
ชิงช้าสวรรค์ หรือ รถโกคาร์ท



เจนนี่  
เรือไวคิง หรือ รถโกคาร์ท



ลิซ่า  
รถโกคาร์ท หรือ ม้าหมุน



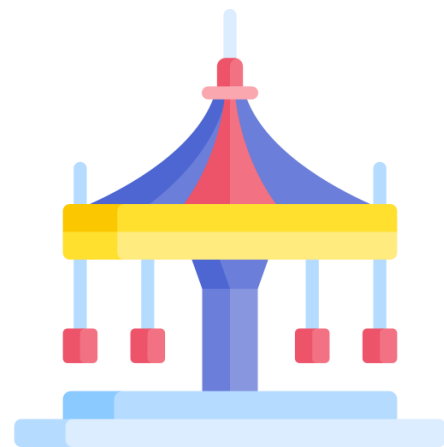
โรเซ่  
เรือไวคิง หรือ ม้าหมุน



แบมแบม  
ชิงช้าสวรรค์ หรือ เรือไวคิง



มินโฮ  
ม้าหมุน หรือ เรือไวคิง



พวกเขาตัดสินใจจะเล่นเครื่องเล่นแรกที่มีผลโหวตมากที่สุด



**เครื่องเล่นใดที่พวกเขาจะเล่น  
เป็นเครื่องแรก**

คำตอบ   
วิธีคิด

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



## เครื่องเล่นใดที่พวกเขาจะเล่น เป็นเครื่องแรก

คำตอบ

เรือไวคิง

วิธีคิด

นำเงื่อนไขที่โจทย์กำหนดให้มาสร้างตารางได้ ดังนี้

	ชิงช้าสวรรค์	รถโกคาร์ท	เรือไวคิง	ม้าหมุน
หนูดี	/	/		
เจนนี่		/	/	
ลิซ่า		/		/
โรเซ่			/	/
แบมแบม	/		/	
มินโฮ			/	/
	2	3	4	3

จากข้อมูลในตารางจะเห็นว่าเรือไวคิงได้รับเสียงโหวตมากที่สุดคือ 4 โหวต แสดงว่าเด็กๆอยากเล่นเรือไวคิงเป็นเครื่องเล่นอย่างแรก





# ออกแบบเกม ซู โต ก

โดยกำหนดให้มีตารางย่อย 9 ตาราง  
และทุกตารางย่อยมีพื้นที่  $3 \times 3$



# ให้เด็กๆ ออกแบบโปรแกรมจากสิ่งต่างๆ รอบตัว ทั้งแบบข้อความ และแบบผังงาน



## ให้เด็กลองตั้งชื่อเกม และกติกาการเล่นแบบมีเงื่อนไข

**ชื่อเกม**

.....  
.....

**เป็นเกมเกี่ยวกับอะไร?**

.....  
.....  
.....

**มีกติกาการเล่นอย่างไร**

.....  
.....  
.....

**มีวิธีการเล่นอย่างไร**

.....  
.....  
.....

**ประโยชน์ที่จะได้จากเกม**

.....  
.....  
.....



ผู้เรียนเลือกเกมที่ชอบมากที่สุดของเพื่อน  
จากการที่เพื่อนออกมานำเสนอ  
พร้อมบอกเหตุผล และเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาต่อไป

เกมที่ชอบมากที่สุด

.....  
.....

มีวิธีการเล่นอย่างไร

.....  
.....  
.....

คิดว่าผู้เขียนเกมใช้เงื่อนไขการสร้างเกมอย่างไร

.....  
.....  
.....

ให้บอกประโยชน์ที่ได้จากเกม 3 ข้อ

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....  
.....