

คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน

คอมพิวเตอร์คือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่รับข้อมูลเข้า ประมวลผล แสดงผลลัพธ์ และเก็บข้อมูล

มันช่วยให้เราทำงานได้เร็วขึ้น ง่ายขึ้น และทำในสิ่งที่มนุษย์ทำได้ยาก



by **Phanuphong Salaemat**



ความสำคัญของคอมพิวเตอร์



การเรียนรู้

หาข้อมูลทำการบ้าน เรียนออนไลน์ สร้างงานนำเสนอ



การสื่อสาร

อีเมล โซเชียลมีเดีย วิดีโอคอล



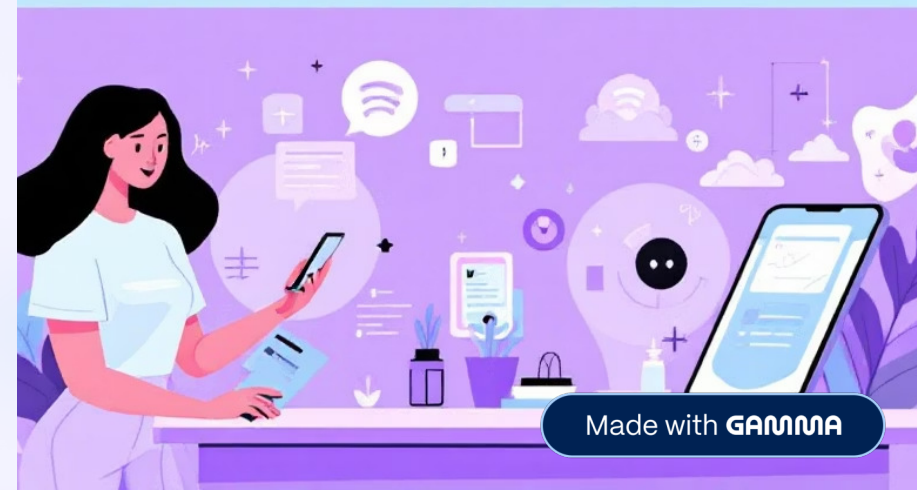
ความบันเทิง

เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง



ชีวิตประจำวัน

ซื้อของออนไลน์ ทำธุรกรรมธนาคาร นำทาง (GPS)





ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

1

ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

ส่วนประกอบที่เป็นชิ้นส่วนต่างๆ ที่เรามองเห็นและจับต้องได้จริงๆ

เหมือนร่างกายของคอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง: จอภาพ คีย์บอร์ด เมาส์ เครื่องพิมพ์ ลำโพง

2

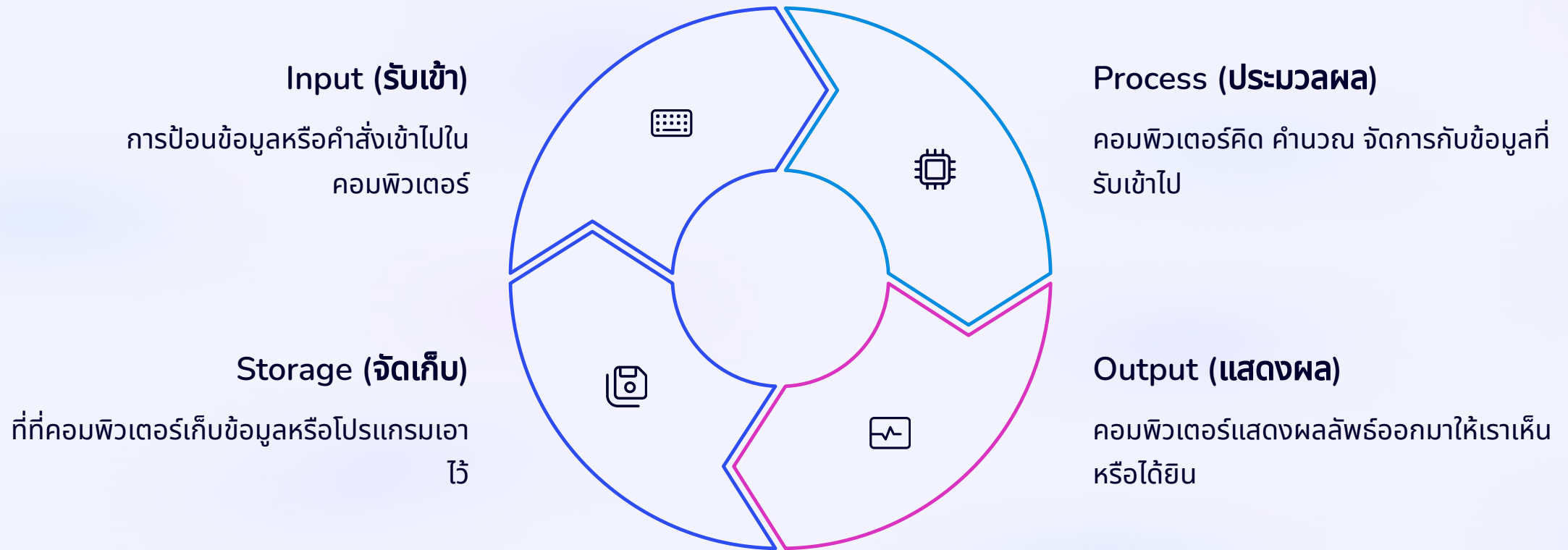
ซอฟต์แวร์ (Software)

ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่สั่งให้ฮาร์ดแวร์ทำงาน

เหมือนความคิดในสมองของคอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง: โปรแกรม Word, Chrome, เกม, Windows

การทำงานพื้นฐานของคอมพิวเตอร์



ตัวอย่างการทำงานของคอมพิวเตอร์

การพิมพ์รายงาน

Input: พิมพ์บนคีย์บอร์ด

Process: คอมพิวเตอร์จัดเรียงตัวอักษร

Output: เห็นข้อความบนจอ

Storage: บันทึกไฟล์

การเล่นเกมนิ่งปืน

Input: กดปุ่มยิงบนเมาส์

Process: คำนวณว่ายิงโดนเป้าหมายไหม

Output: เห็นกระสุนพุ่งไป ได้ยินเสียงยิง

Storage: บันทึกคะแนน

การฟังเพลง

Input: คลิกเลือกเพลง

Process: คอมพิวเตอร์อ่านไฟล์เพลง

Output: ได้ยินเสียงเพลงจากลำโพง

Storage: ไฟล์เพลงที่เก็บไว้

ประเภทของคอมพิวเตอร์

PC (คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ)

มีส่วนประกอบแยกกันชัดเจน (จอ, เคส, คีย์บอร์ด, เมาส์)

มักจะตั้งอยู่กับที่ เพราะใช้ไฟฟ้า

Laptop (แล็ปท็อป)

คล้าย PC แต่รวมทุกอย่างไว้ในเครื่องเดียว

มีแบตเตอรี่ในตัว พกพาไปไหนมาไหนสะดวก

Tablet (แท็บเล็ต)

คล้ายสมาร์ทโฟนแต่หน้าจอใหญ่กว่า

เน้นการใช้หน้าจอสัมผัส พกพาสะดวก

Smartphone (สมาร์ทโฟน)

คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่รวมอยู่ในโทรศัพท์มือถือ

พกพาสะดวกที่สุด ทำอะไรได้หลากหลายมาก



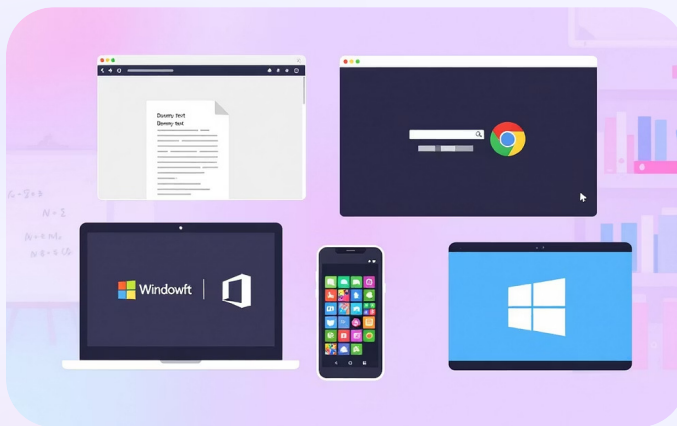
กิจกรรม "จับคู่ส่วนประกอบ"



ฮาร์ดแวร์

ส่วนประกอบที่จับต้องได้

เช่น จอภาพ คีย์บอร์ด เมาส์ เครื่องพิมพ์ สมาร์ทโฟน



ซอฟต์แวร์

โปรแกรมที่มองเห็นได้แต่จับต้องไม่ได้

เช่น Word, Chrome, เกม, Windows, Android



กิจกรรมในห้องเรียน

แยกภาพฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ช่วยกันบอกว่าภาพไหนเป็นอะไร

กิจกรรม "วงจรชีวิตข้อมูล"



วาดแผนภาพง่ายๆ

แสดงขั้นตอน Input -> Process -> Output -> Storage



ใช้ตัวอย่างในชีวิตประจำวัน

เช่น การพิมพ์รายงาน การเล่นเกม การฟังเพลง



แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นำเสนอแผนภาพของตัวเองให้เพื่อนฟัง



ชิ้นงานฝึกหัด

วาดภาพอุปกรณ์

วาดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดิจิทัลที่รู้จัก 1 อย่าง



เขียนกำกับ

ระบุว่าส่วนไหนเป็น "ฮาร์ดแวร์" และส่วนไหนเป็น "ซอฟต์แวร์"



ระบุส่วนประกอบ

วงกลมหรือสี่เหลี่ยมกรไปที่ส่วนต่างๆ ของอุปกรณ์

สรุปบทเรียน

