

The Geometer's Sketchpad Checklist*

I. คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงหน้าข้อความที่ท่านคิดว่าท่านสามารถ ใช้โปรแกรม GSP ได้ตรงตามข้อความของแต่ละข้อ

- _____ 1. สร้างรูปสามเหลี่ยมหนึ่งรูป ตรวจสอบดูว่า ขณะที่ลากส่วนใดส่วน
หนึ่งของรูปสามเหลี่ยมไปรอบหน้าจอ รูปสามเหลี่ยมรูปนั้นยังคงเป็น
รูปสามเหลี่ยมอยู่เสมอ
- _____ 2. เลือกอ็อบเจกต์ทุกอย่างโดยใช้คำสั่งเลือกทั้งหมด
- _____ 3. การใช้เครื่องมือลูกศรเลือกอ็อบเจกต์ใดอ็อบเจกต์หนึ่งจาก อ็อบเจกต์
หลายอ็อบเจกต์ที่เหลื่อมซ้อนกันหรือซ้อนทับกันสนิท
- _____ 4. การเคลื่อนอ็อบเจกต์เพียงหนึ่งอ็อบเจกต์ไปตำแหน่งต่างๆบนหน้าจอ
- _____ 5. การสร้างวงกลมด้วยวิธีการสร้างที่แตกต่างกันอย่างน้อย 2 วิธี
- _____ 6. การสร้างเส้นตรงด้วยเครื่องมือ และการใช้คำสั่งสร้าง
- _____ 7. การสร้างรังสี
- _____ 8. การกำหนดชื่อจุด และการซ่อนป้ายชื่อ
- _____ 9. การกำหนดชื่อวงกลม เส้นตรงและส่วนของเส้นตรง
- _____ 10. การลบอ็อบเจกต์เพียงหนึ่งอ็อบเจกต์
- _____ 11. การซ่อนอ็อบเจกต์เพียงหนึ่งอ็อบเจกต์
- _____ 12. การสร้างมุมและการวัดมุม
- _____ 13. การสร้างปุ่มซ่อน/แสดง
- _____ 14. สร้างเส้นตรงหนึ่งเส้นและหาค่าความชันของเส้นตรงนี้
- _____ 15. ใช้คำสั่งการคำนวณหาค่าความยาวรัศมีของวงกลม หลังจากที่ได้วัด
ความยาวเส้นรอบวงของวงกลมนั้น
- _____ 16. การเปลี่ยนแปลงแบบอักษร ขนาด รูปแบบและสีของป้ายของ
อ็อบเจกต์ที่เลือก
- _____ 17. การใช้คำสั่งการวัดหาค่าของมุมภายในรูปสามเหลี่ยมทั้งสามมุม และ
ใช้คำสั่งคำนวณของโปรแกรม GSP หาค่าผลรวมของมุมทั้งสามมุนั้น
- _____ 18. การสร้างเส้นแบ่งครึ่งมุมอย่างน้อย 2 วิธี
- _____ 19. การสร้างเส้นตรงเส้นหนึ่งให้ตั้งฉากกับเส้นตรงอีกเส้นหนึ่ง และผ่าน
จุดหนึ่งจุดที่ไม่อยู่บนเส้นตรงเส้นนั้น
- _____ 20. การสร้างเส้นตรงเส้นหนึ่งให้ขนานกับเส้นตรงอีกเส้นหนึ่ง และผ่านจุด
หนึ่งจุดที่ไม่อยู่บนเส้นตรงเส้นนั้น
- _____ 21. สร้างรูปวงกลมวงหนึ่ง แล้วสร้างวงกลมอีวงหนึ่งให้สัมผัสวงกลมวง
แรกเสมอ
- _____ 22. การสร้างเครื่องมือกำหนดเองที่เป็นการสร้าง centroid ของรูป
สามเหลี่ยม
- _____ 23. การสร้างเครื่องมือกำหนดเองที่แสดงขั้นตอนการสร้างแฟร็กทัลทีละ
ขั้นติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง
- _____ 24. การวัดความยาวของส่วนของเส้นตรง
- _____ 25. การเคลื่อนไหวจุดไปรอบๆรูปหลายเหลี่ยม
- _____ 26. การทำให้รูปปรกยนต์เคลื่อนไหว และเล่นไปตามถนน

- _____ 27. การสร้างรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วตรวจสอบดูว่ารูปนั้นยังคงเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสเสมอ ไม่ว่าจะลากส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปนั้นไปรอบหน้าจอ
- _____ 28. การสร้างรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า แล้วตรวจสอบดูว่ารูปนั้นยังคงเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าเสมอ ไม่ว่าจะลากส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปนั้นไปรอบหน้าจอ
- _____ 29. การสร้างตารางแสดงค่าการวัดของอ็อบเจกต์
- _____ 30. การเพิ่มแถวข้อมูลตั้งแต่หนึ่งแถวขึ้นไปลงในตาราง โดยใช้แป้นอักขระ เม้าส์ และ ใช้เมนูกราฟ
- _____ 31. การเปลี่ยนแปลงความยาวของส่วนของเส้นตรงตามเงื่อนไขที่กำหนด
- _____ 32. การใช้คำสั่งระบายสีแบบพาราเมตริก
- _____ 33. การเปลี่ยนแปลงขนาดของหน้าต่างเอกสาร จนมองเห็นหน้าต่างเอกสารพร้อมๆกันสองหน้าต่าง
- _____ 34. การหาจุดกึ่งกลางของด้านต่างๆของรูปเรขาคณิต
- _____ 35. การสร้างเครื่องมือกำหนดเองที่สร้างรูปสามเหลี่ยม และหาจุดกึ่งกลางของด้านแต่ละด้าน
- _____ 36. การแสดงขั้นตอนการสร้างรูปเรขาคณิต จากชุดคำสั่งเครื่องมือกำหนดเองโดยเริ่มแสดงขั้นตอนการสร้างรูปเรขาคณิต ตั้งแต่ อ็อบเจกต์ที่กำหนดให้
- _____ 37. การระบุจุดศูนย์กลางของการหมุน หรือ การย่อ/ขยาย
- _____ 38. การย่อ/ขยายรูปสามเหลี่ยมด้วยคำสั่ง การย่อ/ขยาย
- _____ 39. การสะท้อนอ็อบเจกต์ข้ามเส้นสะท้อน
- _____ 40. การสร้างเครื่องมือกำหนดเองที่แสดงขั้นตอนการสร้างรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- _____ 41. สร้างรอยโลโก้ของจุด
- _____ 42. การเคลื่อนไหวของรอยที่สร้าง
- _____ 43. การแสดงรูปแบบกริดแบบต่างๆกัน
- _____ 44. การสร้างกราฟของสมการเส้นตรง $y = ax + b$
- _____ 45. การสร้างเซกเตอร์ และเซกเมนต์ของวงกลม
- _____ 46. การสร้างรูปหลายเหลี่ยมและสร้างบริเวณภายในของรูปหลายเหลี่ยม
- _____ 47. การหาพื้นที่ของรูปหลายเหลี่ยม
- _____ 48. การหาเส้นรอบรูปของรูปหลายเหลี่ยม
- _____ 49. การหมุนอ็อบเจกต์ด้วยวิธีการต่างๆอย่างน้อย 3 วิธี
- _____ 50. การเลื่อนขนานอ็อบเจกต์ไปตามเวกเตอร์ที่ระบุด้วยวิธีการต่างๆ

II. ท่านคิดว่าจะนำโปรแกรม GSP มาใช้ในการสร้างสื่อในการเรียนการสอนเรื่องใดบ้าง

.....

.....