

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เฉลิมขวัญสตรี

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา1 รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 10-14 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ผู้สอน นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี

---

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

### มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 4 สาระเทคโนโลยี

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

### ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.1/1 ออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง

ว 4.2 ม. 1/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์

### สาระสำคัญ

แนวคิดเชิงนามธรรม (abstraction) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดเชิงคำนวณ ซึ่งใช้กระบวนการคัดแยกคุณลักษณะที่สำคัญออกจากรายละเอียดปลีกย่อยในปัญหาหรืองานที่กำลังพิจารณา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นและเพียงพอสำหรับการคิดในการแก้ปัญหา

### สาระการเรียนรู้

แนวคิดเชิงนามธรรม เป็นการประเมินความสำคัญของรายละเอียดของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญ ออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ

การแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## จุดประสงค์การเรียนรู้

### 1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ

### 2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง

### 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ

## สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

☒ ความสามารถในการคิด ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา
- กิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (30 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน
- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องแนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา
- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยและถามคำถาม “ถ้าเพื่อนทอดไข่ไม่เป็น แล้วมาถามนักเรียน นักเรียนจะมีวิธีบอกเพื่อนยังไงบ้าง?” เพื่อเป็นการเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

### ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (70 นาที)

- ครูผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนในวันนี้ คือ 1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ 2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนทราบและเข้าใจตรงกัน

- ครูผู้สอนอธิบายเรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรม
- ครูผู้สอนอธิบายเรื่อง การคัดเลือกคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหา
- ครูผู้สอนอธิบายเรื่อง การถ่ายทอดรายละเอียดของปัญหาและการแก้ปัญหา
- ครูผู้สอนอธิบายกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ โดยทำบนโปรแกรม Canva ให้นักเรียนสร้างเอกสารเปล่าในแนวนอน 2 หน้า และให้นักเรียนเขียนเส้นทางเดินจากบ้านไปโรงเรียนในแบบสถานการณ์จริง และแบบแนวคิดเชิงนามธรรม พร้อมบอกเส้นทางที่ใกล้ที่สุด เขียนชื่อชั้นเลขที่บริเวณมุมขวาบน แล้วดาวน์โหลดเป็นรูปภาพส่งงานใน Classroom
- นักเรียนทำกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะในระหว่างที่ทำกิจกรรมครูผู้สอนได้มีการเปิดหน้าความรู้ในกิจกรรมนั้นเพื่อให้นักเรียนทบทวนและทำกิจกรรมไปด้วย
- ครูผู้สอนเดินสำรวจนักเรียนในชั้นเรียน พร้อมอธิบายกิจกรรมที่ 1.1 เพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่นักเรียน

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปบทเรียน (20 นาที)

- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น จากนั้นบอกนักเรียนว่าปัญหายากๆทุกอย่างมีทางแก้หากเราแยกแยะสิ่งที่ไม่จำเป็นออกจากสิ่งที่จำเป็นได้ เราจะเห็นภาพทางออกของปัญหาย่างยิ่งขึ้น
- เมื่อหมดคาบเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และเมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆโต๊ะและเก็บให้เรียบร้อย
- หัวหน้าห้องบอกทำความเข้าใจเคารพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

### สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. <https://forms.gle/suHsD9GYNgFw8B5k8>
2. [https://www.canva.com/design/DAG4INOIP6w/egEOCLo6pcVlc1Bs5NDSOA/edit?utm\\_content=DAG4INOIP6w&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAG4INOIP6w/egEOCLo6pcVlc1Bs5NDSOA/edit?utm_content=DAG4INOIP6w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ (K)	- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน - นักเรียนทำกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ	- แบบทดสอบก่อนเรียน - ใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ - แบบตรวจใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง (P)	- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน - นักเรียนทำกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ	- แบบทดสอบก่อนเรียน - ใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ - แบบตรวจใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

## เครื่องมือวัด

- กิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ
- แบบตรวจใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ
- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)
- แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา

## บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมได้ดีจากกิจกรรม 1.1 ที่ให้นักเรียนเขียนเส้นทางจากบ้านไปโรงเรียน โดยสามารถแยกแยะรายละเอียดที่สำคัญออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็นได้ การใช้โปรแกรม Canva ช่วยให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานได้อย่างน่าสนใจและเข้าใจง่าย นักเรียนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นอย่างดี มีความรับผิดชอบในการทำงานและส่งงานตรงเวลา บรรยากาศในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้

### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังไม่คุ้นเคยกับการใช้โปรแกรม Canva ทำให้ใช้เวลานานในการทำกิจกรรม มีนักเรียนประมาณ 3-4 คน ที่ยังไม่เข้าใจความแตกต่างระหว่างเส้นทางแบบสถานการณ์จริงกับเส้นทางแบบนามธรรม ต้องใช้เวลาในการอธิบายเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล อุปกรณ์คอมพิวเตอร์บางเครื่องมีปัญหาทำให้การทำงานล่าช้า

### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรมีการสอนพื้นฐานการใช้โปรแกรม Canva ก่อนเข้ากิจกรรมหรือจัดทำคู่มือการใช้งานเบื้องต้นให้นักเรียน ควรเพิ่มตัวอย่างเส้นทางที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้นักเรียนเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น ควรตรวจสอบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ก่อนเข้าสอนทุกครั้ง และอาจพิจารณาจัดนักเรียนเป็นคู่ในกรณีที่อุปกรณ์ไม่เพียงพอ สำหรับบทเรียนต่อไป ควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมอีก 10-15 นาที เพื่อให้นักเรียนมีเวลาทำงานได้อย่างเต็มที่

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง

(นางอาทิยา ชำนาญจ้อย)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระ

(นางสาวจิตรวดี โพธิ์ศรี)

## แบบตรวจใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ

คำชี้แจง ประเมินผลแบบตรวจกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับระดับคุณภาพ

เกณฑ์การประเมิน      4 = ดีมาก      3 = ดี      2 = พอใช้      1 = ควรปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์				ส่งงานตรง กำหนดเวลา				สรุปคะแนน/ ระดับ คุณภาพ	
		4	3	2	1	4	3	2	1	รวม	สรุป

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

7 – 8    คะแนน    =    5 คะแนน

5 – 6    คะแนน    =    4 คะแนน

3 – 4    คะแนน    =    3 คะแนน

2        คะแนน    =    2 คะแนน

1        คะแนน    =    1 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
(.....)  
...../...../.....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบตรวจใบกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ไม่มีข้อผิดพลาด	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์
2. ความเป็นระเบียบของชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความสะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็นระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความสะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็นระบบ	ชิ้นงานค่อนข้างเรียบร้อย แต่มีการจัดการงานที่ไม่เป็นระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และจัดการงานไม่เป็นระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)



แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ – สกุล นักเรียน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมี วินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย สัมพันธ์				ขยันหมั่น เพียร				ความ รอบคอบ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						

เกณฑ์การตัดสิน

4	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับดี
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับพอใช้
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
(.....)  
...../...../.....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ความมีวินัย	ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของห้องเรียน/โรงเรียนอย่างเคร่งครัดสม่ำเสมอ	ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของห้องเรียน/โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของห้องเรียน/โรงเรียนบางครั้ง ต้องมีการเตือน	ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของห้องเรียน/โรงเรียนบ่อยครั้ง
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและหน้าที่ของตนเองได้ดี ส่งงานตรงเวลาเป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและหน้าที่ของตนเองได้บางส่วน ต้องมีการติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและหน้าที่ของตนเอง
3. มนุษย์สัมพันธ์	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและครูให้ความช่วยเหลือผู้อื่น มีน้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและครูเป็นส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับเพื่อนและครูได้ แต่ไม่ค่อยให้ความช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนและครู
4. ขยันหมั่นเพียร	ตั้งใจเรียนกระตือรือร้นในการทำงานและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและทำงานที่ได้รับมอบหมายได้บางครั้ง ต้องมีการกระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและไม่กระตือรือร้นในการทำงาน

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
5. ความรอบคอบ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนตรวจ สอบความถูกต้อง ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง



แนวคิดเชิงนามธรรม (abstract thinking หรือ abstraction) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดเชิงคำนวณ (computational thinking) ใช้กระบวนการคิดแยกคุณลักษณะที่สำคัญออกจากรายละเอียดปลีกย่อยในปัญหา หรืองานที่กำลังพิจารณา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นและเพียงพอในการแก้ปัญหา

## แนวคิดเชิงนามธรรม



## ตัวอย่าง

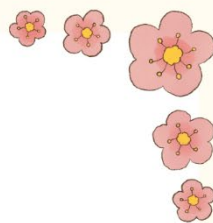
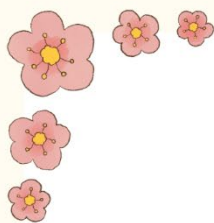
ScHool

sCHool

sCHool

schOol





# ตัวอย่าง

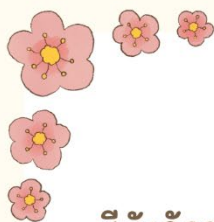
มีตัวอักษรแบบไหนบ้าง?

มีตัวอักษรสีอะไรบ้าง?

มีตัวอักษรอะไรบ้าง?

มีอักษรกี่ตัว?

มีอักษรกี่คำ?



# ตัวอย่าง เฉลย

มีตัวอักษรแบบไหนบ้าง (พิมพ์เล็ก/พิมพ์ใหญ่/ตัวเอียง/ตัวขีดเส้นใต้)

มีตัวอักษรสีอะไรบ้าง (สีส้ม สีน้ำตาล สีเขียว)

มีตัวอักษรอะไรบ้าง (S C H O O L และ school)

มีอักษรกี่ตัว (6 ตัว)

มีอักษรกี่คำ (2 คำ)



## ตัวอย่าง



กลุ่มเพื่อน 3 คน ไปกินข้าวที่ร้านอาหารร้านเดียวกัน ตกลงกันว่าใครสั่งอะไรสิ่งได้เลย แต่เมื่อจ่ายเงิน เราจะต้องหาร 3 จ่ายเท่ากันทุกคน

เชม สั่งชาชิมิ ราคา 300 บาท และชาเขียว ราคา 100 บาท  
ไอรา สั่งสเต็ก ราคา 400 บาท และน้ำส้ม ราคา 80 บาท  
ตะวัน สั่งสลัด ราคา 200 บาท และน้ำฝรั่ง ราคา 100 บาท  
นักเรียนจะจำแนกอะไรบ้างเพื่อให้แต่ละคนจ่ายเท่ากัน

เมนูอาหารที่กิน

ราคาอาหารทั้งร้าน

ราคาอาหารที่กิน

ชื่อเพื่อนที่ไม่ได้ไป  
ด้วยกัน

เมนูน้ำที่ดื่ม

ราคาน้ำทั้งร้าน

จำนวนลูกค้าทั้ง  
ร้าน

ชื่อเพื่อนที่ไปกิน  
ข้าวด้วยกัน

ชื่อลูกค้าทั้งร้าน

## จำแนก



## ตัวอย่าง แฉเลย



กลุ่มเพื่อน 3 คน ไปกินข้าวที่ร้านอาหารร้านเดียวกัน ตกลงกันว่าใครสั่งอะไรสิ่งได้เลย แต่เมื่อจ่ายเงิน เราจะต้องหาร 3 จ่ายเท่ากันทุกคน

เชม สั่งชาชิมิ ราคา 300 บาท และชาเขียว ราคา 100 บาท  
ไอรา สั่งสเต็ก ราคา 400 บาท และน้ำส้ม ราคา 80 บาท  
ตะวัน สั่งสลัด ราคา 200 บาท และน้ำฝรั่ง ราคา 100 บาท  
นักเรียนจะจำแนกอะไรบ้างเพื่อให้แต่ละคนจ่ายเท่ากัน

เมนูอาหารที่กิน

ราคาอาหารทั้งร้าน

ราคาอาหารที่กิน

ชื่อเพื่อนที่ไม่ได้ไป  
ด้วยกัน  
จำนวนลูกค้าทั้ง  
ร้าน

เมนูน้ำที่ดื่ม

ราคาน้ำทั้งร้าน

ชื่อเพื่อนที่ไปกิน  
ข้าวด้วยกัน

ชื่อลูกค้าทั้งร้าน

## จำแนก



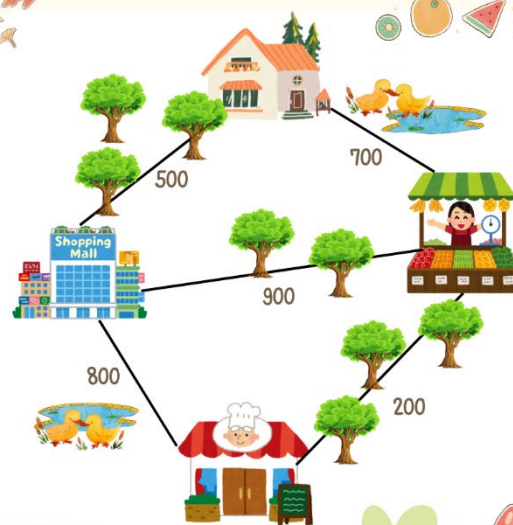


# การถ่ายทอดรายละเอียดของ ปัญหาและการ แก้ปัญห

หลังจากที่คัดแยกรายละเอียดที่  
จำเป็นออกจากรายละเอียดที่ไม่  
จำเป็นได้ แล้วขั้นตอนต่อไปคือการ  
ถ่ายทอดรายละเอียดนี้ไปสู่ผู้ที่จะ  
วิเคราะห์และแก้ปัญหา ซึ่งมีหลายรูป  
แบบ

## ตัวอย่าง สถานการณ์จริง

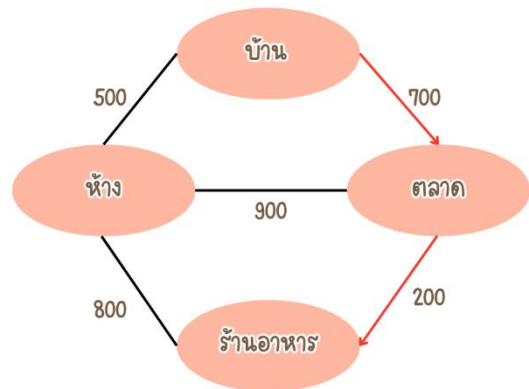
ถ้าไอระ่าอยากไปถึงร้าน  
อาหารก่อนเพื่อนทุกคน  
ไอระ่าควรออกจากบ้านไป  
ทางไหน



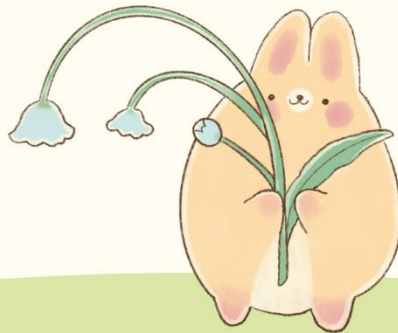


## ตัวอย่าง เฉลย

ไอร่าต้องผ่านตลาดเพราะใช้  
ระยะทางแค่ 900 เมตร!!!



## practice Time





**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเขียนเส้นทางเดินจากบ้านไป  
โรงเรียนใน 1.แบบสถานการณ์จริง และ 2.แบบ  
แนวคิดเชิงนามธรรม พร้อมบอกเส้นทางที่ใกล้ที่สุด  
เขียนชื่อชั้นเลขที่มุมขวาบน

ทำใน Canva

รูปแบบการส่งงาน **ส่งเป็นไฟล์ PDF**

โดยตั้งชื่อไฟล์ว่า **กิจกรรม1.1 ชื่อ นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่**

ตัวอย่าง กิจกรรม1.1\_บวรลักษณ์ แสนดี\_15\_1

**ส่งงานใน Classroom ภายในคาบเรียน**

## กิจกรรม 1.1

### ไปโรงเรียนกันเถอะ

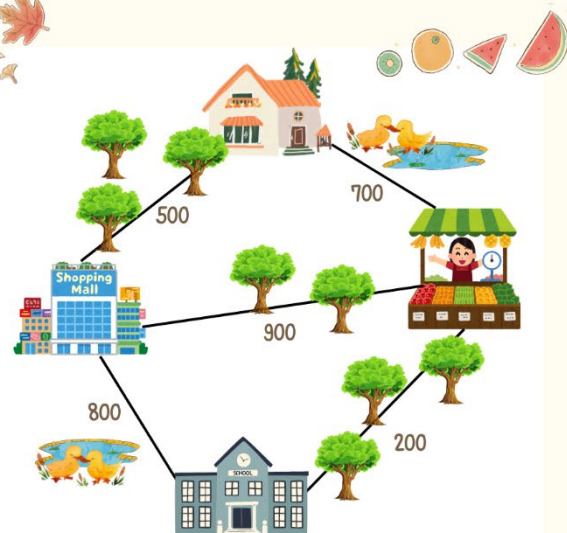


## ตัวอย่าง

### สถานการณ์จริง



ไปโรงเรียนกันเถอะ  
แล้วทางไหนจะใกล้ที่สุดนะ?



# จบการนำเสนอ

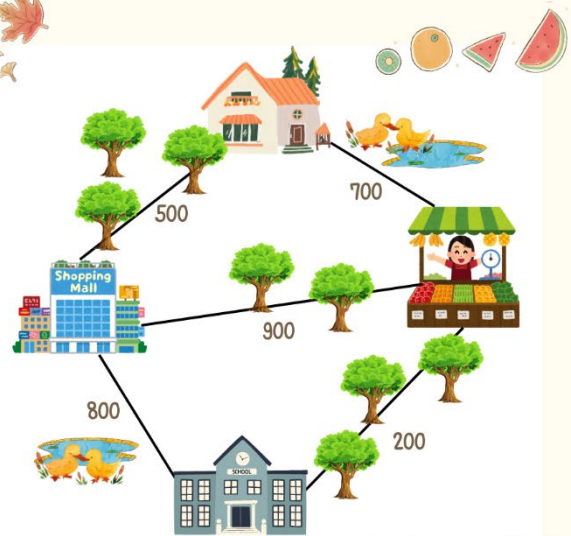
ขอบคุณสำหรับการรับชม



## ตัวอย่างกิจกรรม 1.1 เรื่อง ไปโรงเรียนกันเถอะ

### ตัวอย่าง สถานการณ์จริง

ไปโรงเรียนกันเถอะ  
แล้วทางไหนจะใกล้ที่สุดนะ?



### ตัวอย่าง แนวคิดเชิงนามธรรม

ทางที่ต้องผ่านตลาดเพราะ  
ใช้ระยะทางแค่ 900 เมตร!!!

