

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เลิศมนตรี รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา เวลา 2 ชั่วโมง
สอนวันที่ 17-21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ผู้สอน นางสาววรลักษณ์ แสนดี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 4 สาระเทคโนโลยี

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พับในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.1/1 ออกแบบบล็อกอวิทีมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พับในชีวิตจริง

ว 4.2 ม. 1/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์

สาระสำคัญ

แนวคิดเชิงนามธรรม (abstraction) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดเชิงคำนวณ ซึ่งใช้กระบวนการคัดแยกคุณลักษณะที่สำคัญออกจากรายละเอียดปลีกย่อยในปัญหาหรืองานที่กำลังพิจารณา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นและเพียงพอสำหรับการคิดในการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

แนวคิดเชิงนามธรรม เป็นการประเมินความสำคัญของรายละเอียดของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญ ออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ

การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา และแยกส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ

2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พับในชีวิตจริง

3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีชีวภาพ/ภาระงาน

- กิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (20 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “ทำไมเวลา มีการบ้านเยอะๆ ครู่ถึงได้บอกให้นักเรียนทำทีละวิชา?” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (80 นาที)

- ครูผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนในวันนี้ คือ 1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา และแยกส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ 2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พับในชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนทราบและเข้าใจตรงกัน

- นักเรียนร่วมกันทบทวนเรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรม การคัดเลือกคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหา และการถ่ายทอดรายละเอียดของปัญหาและการแก้ปัญหา

- ครูผู้สอนเปิดหน้าเกมและแนะนำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา
- นักเรียนสนใจและต้องการทำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา
- ครูผู้สอนอธิบายกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา ซึ่งเป็นเกมจำลองที่ฝึกทักษะในการประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ และเป็นการบูรณาการร่วมกับวิชาคณิตศาสตร์ โดยวิธีการเล่นคือเกมมี 10 สถานการณ์ ต้องเล่นและแก้ไขรหัสลับในเกมทั้งหมด 10 สถานการณ์ และต้องได้ระดับ A-B จึงจะผ่านด่าน และได้เกียรติบัตร แล้วจึงถ่ายภาพหน้าจากนั้นส่งใน Classroom ภายในคาบเรียน
- นักเรียนตามคำถามเกี่ยวกับกิจกรรม 1.2 รหัสลับในบ้านของคุณตา ในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ หรือต้องการทราบเพิ่มเติม
- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 รหัสลับในบ้านของคุณตา เพื่อเป็นการฝึกทักษะในการประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ ทั้งยังเป็นการบูรณาการร่วมกับวิชาคณิตศาสตร์อีกด้วย
- ในระหว่างที่ทำกิจกรรมครูผู้สอนเดินสำรวจนักเรียนในชั้นเรียน พร้อมให้คำปรึกษานักเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปบทเรียน (20 นาที)

- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น จากนั้นบอกนักเรียนว่าปัญหายากๆ ถูกอย่างมีทางแก้หากเราแยกแยะสิ่งที่ไม่จำเป็นออกจากสิ่งที่จำเป็นได้ เราจะเห็นภาพทางออกของปัญหาง่ายยิ่งขึ้น
- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆ โต๊ะและเก็บให้เรียบร้อย
- หัวหน้าห้องบอกทำความเคารพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. https://www.canva.com/design/DAG4INOIP6w/egEOCLo6pcVlc1Bs5NDSOA/edit?utm_content=DAG4INOIP6w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=share_button
2. <https://bowonlak.my.canva.site/abstraction1>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา และแยกส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ (K)	- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา	- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ - แบบตรวจใบกิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง (P)	- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา	- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ - แบบตรวจใบกิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล) - แบบประเมินชิ้นงาน	มากกว่าร้อยละ 80

เครื่องมือวัด

- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ
- แบบตรวจใบกิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄวดีเจ
- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความสนใจและตื่นเต้นกับกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นรูปแบบเกมที่ท้าทายและสนุกสนาน นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมผ่านการแก้ปัญหาในเกมได้ดี และสามารถแยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญได้ชัดเจนขึ้น การบูรณาการเนื้อหา กับวิชาคณิตศาสตร์ในเกมช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของความรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริง นักเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะผ่านด่านและได้เกียรติบัตร ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนรู้สูง บรรยากาศในห้องเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนาน นักเรียนส่งงานได้ครบถ้วนภายในเวลาที่กำหนด

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนใช้เวลานานในการทำความเข้าใจติกาและวิธีการเล่นเกม ทำให้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมจริงน้อยลง มีนักเรียนประมาณ 4-5 คน ที่ติดขัดในบางสถานการณ์ของเกมและต้องการความช่วยเหลือจากครูเป็นพิเศษ นักเรียน 2-3 คน มีปัญหาระบบหักหงายนักเรียนที่มีพื้นฐานทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน ทำให้แก้โจทย์ในเกมได้ช้า บางคนรู้สึกห้อแท้เมื่อไม่สามารถผ่านด่านได้ในครั้งแรก อินเทอร์เน็ตในห้องเรียนช้าในบางช่วงเวลา ส่งผลต่อการโหลดเกม

ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดทำคู่มือหรือวิดีโอสั้นๆ อธิบายติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูก่อนเริ่มทำกิจกรรม เพื่อประหยัดเวลาและให้นักเรียนเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น ควรมีการทบทวนทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานที่จำเป็นก่อนเข้าสู่กิจกรรม หรือจัดเตรียมสื่อช่วยเสริมสำหรับนักเรียนที่มีพื้นฐานอ่อน ควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมอีก 10-15 นาที หรือพิจารณาแบ่งเป็น 2 คาบเรียนสำหรับนักเรียนที่ต้องการเวลามากขึ้น ควรให้กำลังใจและเน้นย้ำว่าการลองผิดลองถูกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เพื่อลดความกังวลของนักเรียน ควรตรวจสอบความพร้อมของอินเทอร์เน็ตก่อนเข้าสอนทุกครั้ง และอาจพิจารณาดาวน์โหลดเกมไว้ล่วงหน้าหากเป็นไปได้ สำหรับการสอนครั้งต่อไป ควรมีระบบคู่หูช่วยเหลือกัน (Peer Learning) เพื่อให้นักเรียนที่ทำได้ช่วยเหลือเพื่อนที่ยังติดขัด

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง
(นางอาทิตยา ชำนาญจุ้ย)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระ
(นางสาวจิตรวดี โพธิ์ศรี)

แบบตรวจใบกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา

คำชี้แจง ประเมินผลแบบตรวจกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับระดับคุณภาพ

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

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

$$7 - 8 \text{ คะแน} = 5 \text{ คะแน}$$

$$5 - 6 \text{ คะແນນ} = 4 \text{ คະແນນ}$$

$$3 - 4 \text{ คะແນນ} = 3 \text{ คະແນນ}$$

$$2 \text{ คะแนน} = 2 \text{ คะแน}$$

$$1 \text{ คะແນນ} = 1 \text{ คະແນນ}$$

ลงชื่อ.....คร.พส.สอน

(.....)

..... /

เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบตรวจสอบกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชี้แจงงานถูกต้อง สมบูรณ์ ไม่มีข้อผิดพลาด	เนื้อหาในใบ กิจกรรมถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่มีข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในใบกิจกรรม ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาด จุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในใบกิจกรรม มีข้อผิดพลาดหลาย จุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาใน กิจกรรมมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบท่อง ชี้แจง	ชี้แจงงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชี้แจงงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็น ระบบ	ชี้แจงงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดการงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชี้แจงงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดการงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขึดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพุติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ - สกุล นักเรียน	พุติกรรมของนักเรียน															รวม			
		ความมี วินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย์ ล้มพั้นธ์			ขยันหม่น เพียร			ความ รอบคอบ				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20		
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				

เกณฑ์การตัดสิน

- | | | | |
|---|-------|---------|------------------------------|
| 4 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับมาก |
| 3 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับดี |
| 2 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับพอใช้ |
| 1 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับควรปรับปรุง |

เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

- | | | | |
|-----------|-------|---------|---------------------------|
| 8 - 10 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมดี |
| 5 - 7 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมพอใช้ |
| ต่ำกว่า 5 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมที่ต้องปรับปรุง |

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	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนอย่าง เคร่งครัด สม่ำเสมอ	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน เป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน บางครั้ง ต้องมีการ เตือน	ไม่ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนบ่อยครั้ง
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเองอย่างเต็มที่ ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ ดี ส่งงานตรงเวลา เป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ บางส่วน ต้องมีการ ติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเอง
3. มนุษย์สัมพันธ์	มีความสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อนและครู ให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น มี น้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อนและครูเป็น ส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับ เพื่อนและครูได้ แต่ ไม่ค่อยให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการ สร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนและครู
4. ขยันหมั่นเพียร	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสดงให้ความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ [*] มอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ [*] มอบหมายได้ บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

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

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา

The image consists of two screenshots of a digital game interface, both titled "รหัสลับในบ้านของคุณตา" (Secret Code in Uncle's House).
The top screenshot shows a form titled "ลงทะเบียนผู้เล่น" (Register Player) with fields for "ชื่อ" (Name), "นามสกุล" (Surname), "ชั้น" (Grade), and "เลขที่" (Number). The grade is listed as "ม.1.5" and the number as "0". A purple button at the bottom right says "เริ่มเกม" (Start Game).
The bottom screenshot shows a progress bar at the top indicating "สถานการณ์ที่ 1/10" and a score of "คะแนน: 1000". Below the progress bar is a yellow box containing the text "บ้านของคุณตา - ระดับง่าย ★" followed by a descriptive sentence about the game's objective. At the bottom is a section titled "คำใบ้" (Clue) with three numbered items:

- ตัวเลขแรกคือจำนวนหน้าค่างในห้องนึงเล่น
- ตัวเลขที่สองคือจำนวนแม่ที่คุณตาเลี้ยง
- ตัวเลขที่สามคือจำนวนตันไม้ในสวนหน้าบ้าน

The screenshot shows a digital game interface. At the top, there is a navigation bar with icons for back, forward, and search. The URL in the address bar is bowonlak.my.canva.site/abstraction1. Below the URL is a purple header with the number '4' and the text 'ตัวเลขสุดท้ายคือจำนวนเก้าหรือบนใดจะอาหาร'.

The main content area has a yellow background. It features a title 'บัตรช่วยเหลือ' with a lightbulb icon. Below it is a note: 'คลิกก่อนเปิดดูคำไม่เพื่อเดิน (แต่ละมีช่องลดคะแนน 5 คะแนน)'.

Three yellow rectangular boxes are listed, each containing a red square icon and the text 'บัตรช่วยเหลือที่ 1', 'บัตรช่วยเหลือที่ 2', and 'บัตรช่วยเหลือที่ 3'. Each box has a small orange hand cursor icon on its right side.

At the bottom, there is a purple footer section with a title 'ใส่รหัส 4 หลัก' and a warning icon. It contains four empty white input fields outlined in yellow. Below these fields are two buttons: 'ตรวจสอบรหัส' and 'ล้างรหัส'.

หนังสือคลับในมือของคุณเดา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณเดา

สถานการณ์ที่ 2/10

คะแนน: 1100

ห้องสมุดลับ - ระดับง่าย ★

คุณเดนพ์ห้องสมุดลับในคฤหาสน์ ขั้วหนังสือใหญ่มี 7 ชั้น บนชั้นบนสุดมีหนังสือสีแดง 3 เล่ม ในห้องมีโคมไฟวินเทจ 2 ดวง และมีเก้าอี้หุ้มหนัง 1 ตัว มีคู่มือในการอ่านอยู่หางซองหนังสือ

คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกคือจำนวนชั้นของหนังสือใหญ่
- 2 ตัวเลขที่สองคือจำนวนหนังสือสีแดงบนชั้นบนสุด
- 3 ตัวเลขที่สามคือจำนวนโคมไฟในห้อง

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

ຮັບສັບໃນບ້ານຂອງຄຸນເຕາ

ໄຟປະຈາກ 10 ສຕານກາຣເພື່ອຄຳຫາສມັດຂອງຄຸນເຕາ

ສຕານກາຣເທີ່ມ 3/10

ຄະແນນ: 1200

ສຸດໃໂອໂຄລິປິນ - ຮະດັບປານກລາງ ★★

ສຸດໃໂອໂຄລິປິນມີກາພາວະແນວນານຮຽນ 4 ກາພນນໍ້ານໍ້ານໍ້າຍ້າ ແລະ 2 ກາພນນໍ້ານໍ້ານໍ້າຍ້າ ໃນແກ່ນມີຖຸກັນສິນ້າເຈັນ 5 ອັນ ແລະ ຖຸກັນສິແດງ 3 ອັນ ພາເລດທັກມີສິນສັກ 3 ສີ ແລະ ສິຮອງ 3 ສີ ນັນຊັ້ນມີຖຸກັນສິນ້າເຈັນ 3 ຮູບ

ຄໍາໃນ້

- 1 ຕ້ວເລີຂແກກຕືອຈ່ານວານກາພາວະດນພິ່ນໍ້ານໍ້າຍ້າ
- 2 ຕ້ວເລີທີ່ສອດຕືອມຮຽນຂອງຖຸກັນທຶນມັດ (ສິນ້າເຈັນ + ສິແດງ)
- 3 ຕ້ວເລີທີ່ສາມເຄືອມຮຽນຂອງສິທິ່ງໜົມໃນພາເລດ (ສິນສັກ + ສິຮອງ)

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

ຮັບສັບໃນບ້ານຂອງຄຸນເຕາ

ໄຟປະຈາກ 10 ສຕານກາຣເພື່ອຄຳຫາສມັດຂອງຄຸນເຕາ

ສຕານກາຣເທີ່ມ 4/10

ຄະແນນ: 1300

ຄ້ວຂອງຍາຍ - ຮະດັບປານກລາງ ★★

ຄ້ວຂອງຍາຍມີການໂໝ່ແນວນານຮຽນເທິກ 5 ໃນ ບຸດໄອຄ່ວມ 7 ເລີນ ແລ້ວຄ່ອທໍໃໝ່ງານໄດ້ເທື່ອງ 5 ເລີນ ຂາດເຄືອງທະນາບີ່ 12 ຊາວ ແລ້ວ ນັດທີ່ເປີດແລ້ວມີ 9 ຊາວ ມີເຄາແກສ 6 ທີ່ວ່າ ແລ້ວໃໝ່ງານໄດ້ເທື່ອງ 4 ທີ່ວ່າ

ຄໍາໃນ້

- 1 ຕ້ວເລີຂແກກຕືອຈ່ານວານນໍ້າໂໝ່ແນວນານຮຽນເທິກ
- 2 ຕ້ວເລີທີ່ສອດຕືອມຮຽນມີຄ່ອທໍໃໝ່ງານໄດ້ (ໄມ່ໃຊ້ຈ່ານວານທຶນມັດ)
- 3 ຕ້ວເລີທີ່ສາມເຄືອມຮຽນຈ່ານວາດເຄືອງທະນາທີ່ປົກແລ້ວ (ໄມ່ໃຊ້ຈ່ານວານທຶນມັດ)

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

The screenshot shows a digital assessment interface. At the top, there is a navigation bar with icons for back, forward, search, and user profile. The URL is bowonlak.my.canva.site/abstraction1. Below the navigation is a large white box containing a blue icon of a person thinking and the text "บทเรียนที่ 1 รหัสลับในบ้านของคุณตา". A subtitle below it says "ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา". Inside the main box, there is a progress bar indicating "สถานการณ์ที่ 5/10" and a score of "คะแนน: 1400". A yellow callout box contains a rating of "★★★☆☆" and the text "น้องดันดี - ระดับปานกลาง-ยาก". Below this, a text box reads: "ห้องนอนดีมีเก้าอี้แขวนบนผนัง 6 ตัว ในครุภัณฑ์มีไวโอลิน 2 ตัว ชุดกอลองมี 5 ใบ และในกล่องมีไข่คุณตา 3 อัน คุณตามากว่า 'รหัสคือจานวนเครื่องสาม' ตามจำนวนเครื่องเป้า และเครื่องตี และสุดท้ายคือจานวนเครื่องด้วยที่มีมาบ้างหน่อย". At the bottom, there is a section titled "ตัวใบ" with three numbered steps: 1. ตัวเลขแรกคือจานวนเครื่องสามหงส์ (กิจาร์ + ไวโอลิน), 2. ตัวเลขที่สองคือจานวนเครื่องเป้า (ไข่), and 3. ตัวเลขที่สามคือจานวนเครื่องตี (กล่อง).

หน้าที่สำคัญของครู

ในปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 6/10

คะแนน: 1500

ห้องแล็บนักวิทยาศาสตร์ - ระดับยาก ★★★

ห้องแล็บมีกล่องจุลทรรศน์ 2 เครื่องบนโต๊ะ มีเกอเรตเก็บงานาดใหญ่ 4 ใบ และขนาดเล็ก 3 ใบ หลอดทดลองในขันง 12 หลอด เครื่องซีบบีน้ำหนัก 8 ลิตเตอร์ และสีดา 5 ลิตเตอร์ คุณตาซีบบีโน่ได้ว่า 'A=กล่อง, B=มีเกอเรตในถุง, C=หลอดทดลอง(หลักหน่วย), D=เครื่องซีบบีน้ำหนัก-สีดา'

คำใบ้

- 1 ตัวเลข A คือจำนวนกล่องจุลทรรศน์
- 2 ตัวเลข B คือจำนวนมีเกอเรตขนาดใหญ่ (ในนับขนาดเล็ก)

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 7/10 คะแนน: 1600

✿ เรือนกระจกสวนดอกไม้ - ระดับยาก ★★★★☆

เรือนกระจกมีกระจกกลวยไม้สีขาว 8 กระจก และสีขาว 4 กระจก กระบวนการเดินทางไป 3 ตัน และขนาดเล็ก 5 ตัน ฝีมือสีเหลือง 3 ตัน ตันน้ำเงิน 2 ตัน และสีแดง 1 ตัน มอน้ำเงิน 2 บ่อ คุณตาเขียนไว้ว่า 'รหัสคือ: (กลวยไม้สีขาว-สีขาว), (กระบวนการสีเหลือง+สีขาว), (ฝีมือสีเหลือง), (บ่อน้ำ×2)'

🔍 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกต้องคล้ายไม้ (สีขาว 8 - สีขาว 4)
- 2 ตัวเลขที่สองต้องรวมของกระบวนการเพชร (ใหญ่ 3 + เล็ก 5)

← → ⌛ bowonlak.my.canva.site/abstraction1

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 8/10 คะแนน: 1700

✿ ห้องเก็บของนักกีฬา - ระดับยาก ★★★★☆

ห้องเก็บของวางรั้วไม้กั่งห้อง 5 ถ่าย ถ่ายเงิน 3 ถ่าน และถ่านห้องเด้ง 1 ถ่าน ลูกฟุตบอลที่เขียนชื่อ 4 ลูก เสื้อแข่งในกรอบรูป 7 ถัว รองเท้าสต็อกห้อง 3 ถุ คุณตาเขียนไว้ว่า 'รหัสคือ: (ถ่านห้อง+เงิน), (ลูกฟุตบอล), (เสื้อแข่ง), (รองเท้า×2)'

🔍 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกต้องรวมของถ่านห้องและถ่านเงิน ($5 + 3$)
- 2 ตัวเลขที่สองต้องจำนวนลูกฟุตบอลที่เขียนชื่อ
- 3 ตัวเลขที่สามคือจำนวนเสื้อแข่งในกรอบรูป

← → ⌛ ⌚ bowonlak.my.carva.site/abstraction1

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 9/10 คะแนน: 1800

💡 ห้องจ่ายภาษณ์ - ระดับยากมาก ★★★★★

ห้องจ่ายภาษณ์มีเก้าอี้หุ้มหนังสีน้ำเงิน 6 ตัว โต๊ะทำงาน 6 ตัว และโซฟาสีฟ้า 3 ตัว เครื่องดื่ม ชีสเค้ก 1 เครื่อง และเครื่องดื่มอื่นๆ 2 เครื่อง ล่าโพงขนาดใหญ่ 4 ล้อ คุณตาเขียนไว้ว่า 'รหัสคือ: (แกะเก้าอี้), (ปีเสเดอร์ ห้องน้ำ+3), (เครื่องดื่มทั้งหมด), (ล่าโพง)'

🔍 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกคือจำนวนแคนนอนเก้าอี้ (ไม่ใช่จำนวนที่บังทั้งหมด)
- 2 ตัวเลขที่สองคือปีเสเดอร์ทั้งหมดหารด้วย 3 (คลาสสิก 6 + ใหม่ 3 = 9, แล้ว +3)

← → ⌛ ⌚ bowonlak.my.carva.site/abstraction1

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 10/10 คะแนน: 1900

💡 ห้องสมนบัดลับสุดท้าย - ระดับยากที่สุด ★★★★★

ห้องสมนบัดลับมีหินสมบัติ 3 หิน และหินมีเพชร 4 เม็ด รูปปานพารอมันต์ 8 รูป และรูปที่มีคุณตาอยู่ด้วย 5 รูป มีนาฬิกาโนนราโม 2 เรือน และแหล่งเรือนซึ่งเวลา 12 นาฬิกา มีหนังสือหนึ่งเล่มที่ความกว้าง 6 เส้น คุณตาเขียนข้อความสุดท้ายไว้ว่า 'รหัสคือ: (หินมีเพชร+3), (รูปที่มีรูป), (นาฬิกาโนนราโมที่ซี-6), (หนังสือ)'

🔍 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกคือ (หินสมบัติ 3 x เพชรต่อหิน 4) ÷ 3
- 2 ตัวเลขที่สองคือจำนวนรูปปานพารอมันต์ที่มีคุณตาอยู่ด้วย (ไม่ใช่รูปทั้งหมด)

