

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เลิศมนตรี รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 17-21 เดือน พฤษภาคม 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

การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ

2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง

3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีชีวงาน/ภาระงาน

- กิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (20 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “ทำไม่เวลา มีการบ้านเยอะๆครูถึงได้บอกให้นักเรียนทำทีละวิชา?” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (80 นาที)

- ครูผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนในวันนี้ คือ 1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ 2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง 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 ภายในการเรียน

- นักเรียนสามารถถามคำถามเกี่ยวกับกิจกรรม 1.2 รหัสลับในบ้านของคุณตา ในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ หรือต้องการทราบเพิ่มเติม

- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 รหัสลับในบ้านของคุณตา เพื่อเป็นการฝึกทักษะในการประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ ทั้งยังเป็นการบูรณาการร่วมกับวิชาคณิตศาสตร์อีกด้วย

- ในระหว่างที่ทำกิจกรรมครูผู้สอนเดินสำรวจนักเรียนในชั้นเรียน พร้อมให้คำปรึกษานักเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปที่เรียน (20 นาที)

- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น จากนั้นบอกนักเรียนว่าปัญหาหากทุกอย่างมีทางแก้หากเราแยกแยะสิ่งที่ไม่จำเป็นออกจากสิ่งที่จำเป็นได้ เราจะเห็นภาพทางออกของปัญหาง่ายยิ่งขึ้น

- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆ ตัวและเก็บให้เรียบร้อย

- หัวหน้าห้องบอกทำความสะอาดครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถประเมินความสำคัญของปัญหา แยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญ (K)	- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา	- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ - แบบประเมิน กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหา หรืออธิบายการทำงานที่พับในชีวิตจริง (P)	- นักเรียนทำกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา	- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ - แบบประเมิน กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบประเมิน พฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

เครื่องมือวัด

- กิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ
- แบบประเมินกิจกรรม 1.2 เรื่อง ปั่นໄว้ได้ใจ
- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรมและการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความสนใจและตื่นเต้นกับกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับในบ้านของคุณตา เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นรูปแบบเกมที่ท้าทายและสนุกสนาน นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมผ่านการแก้ปัญหาในเกมได้ดี และสามารถแยกแยะส่วนที่เป็นสาระสำคัญออกจากส่วนที่ไม่ใช่สาระสำคัญได้ชัดเจนขึ้น การบูรณาการเนื้อหาด้วยวิชาคณิตศาสตร์ในเกมช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของความรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริง นักเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะผ่านด่านและได้เกียรติบัตร ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนรู้สูง บรรยากาศในห้องเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนาน นักเรียนส่วนใหญ่ได้ครบถ้วนภายในเวลาที่กำหนด

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนใช้เวลาในการทำความเข้าใจติกาและวิธีการเล่นเกม ทำให้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมจริงน้อยลง มีนักเรียนประมาณ 4-5 คน ที่ติดขัดในบางสถานการณ์ของเกมและต้องการความช่วยเหลือจากครูเป็นพิเศษ นักเรียน 2-3 คน มีปัญหาเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน ทำให้แก้โจทย์ในเกมได้ช้า บางครั้งลืกห้อแท้เมื่อไม่สามารถผ่านด่านได้ในครั้งแรก อินเทอร์เน็ตในห้องเรียนช้าในบางช่วงเวลา ส่งผลต่อการโหลดเกม

ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดทำคู่มือหรือวิดีโอสอนฯ อย่างละเอียดและมีภาพประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น ควรมีการบททวนทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานที่จำเป็นก่อนเข้าสู่กิจกรรม หรือจัดเตรียมสื่อช่วยเสริมสำหรับนักเรียนที่มีพื้นฐานอ่อน ควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมอีก 10-15 นาที หรือพิจารณาแบ่งเป็น 2 คาบเรียนสำหรับนักเรียนที่ต้องการเวลามากขึ้น ควรให้กำลังใจและเน้นย้ำว่าการลองผิดลองถูกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เพื่อลดความกังวลของนักเรียน ควรตรวจสอบความพร้อมของอินเทอร์เน็ตก่อนเข้าสอนทุกครั้ง และอาจพิจารณาดาวน์โหลดเกมไว้ล่วงหน้าหากเป็นไปได้ สำหรับการสอนครั้งต่อไป ควรมีระบบคู่ช่วยเหลือกัน (Peer Learning) เพื่อให้นักเรียนที่ทำได้ดีช่วยเหลือเพื่อนที่ยังติดขัด

ลงชื่อ.....
.....ครูพี่เลี้ยง
(นางอาทิตยา ชำนาญจัย)

ลงชื่อ.....
.....ครูผู้สอน
(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)
ลงชื่อ.....
.....หัวหน้ากลุ่มสาระ
(นางสาวจิตราดี โพธิ์ศรี)

แบบประเมินกิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ ไม่มี ข้อผิดพลาด	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบของ ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็น ระบบ	ชิ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดการงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดการงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (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 ละเอียดถี่ถ้วน ตรวจ สอป ความถูกต้อง ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม 1.2 เรื่อง รหัสลับบ้านคุณตา

bowonlak.my.canva.site/abstraction1

รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

ลงทะเบียนผู้เล่น

ชื่อ * นามสกุล *

บาร์ลิกกน์ แกลนด์

ชั้น * เลขที่ *

ม.1.5 0

เริ่มเกม

bowonlak.my.canva.site/abstraction1

รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ 1/10 คะแนน: 1000

บ้านของคุณตา - ระดับง่าย ★

คุณตาได้ฝากกล่องสมบัติไว้ในคุกคอกที่จะเดินทางไปในกรงนึ่งเง็นมีหินค้างนานใหญ่ 3 นาน คุณตาเสี่ยงแหว 2 ล้อ ซึ่งมีว่าและเหมือน ในสวนหน้าบ้านมีต้นไม้ 5 ต้น และวิธีเข้าห้องมีเก้าอี้ 4 ตัวรอบห้อง

คำใบ้

- ผู้เขียนแรกต้องจานวนหน้าต่างในห้องนึ่งเง็น
- ผู้เขียนที่สองต้องจานวนแมวที่คุณตาเสี่ยง
- ผู้เขียนที่สามต้องจานวนต้นไม้ในสวนหน้าบ้าน

4 ตัวเลขสุดท้ายคือจำนวนเก้าร์รอนโดยอาจารย์

💡 บัตรช่วยเหลือ

คลิกเพื่อเปิดตัวไปเพิ่มเติม (แต่ละบัตรจะลดคะแนน 5 คะแนน)

▢ บัตรช่วยเหลือที่ 1

▢ บัตรช่วยเหลือที่ 2

▢ บัตรช่วยเหลือที่ 3

⏰ ใช้รันส์ 4 หลัก

ตราจสอบรหัส

ล้างรหัส

ບັນຍາ ຮັບສິນໃນບ້ານຂອງຄຸນເດາ

ໃນປະເທດ ລາວ

ສຳຄັນການຮອດເທົ່ານີ້

ຄະແນນ: 1300

ຄ້າຂອງຍາຍ - ຮະດັບປານກລາງ ★★

ຄ້າຂອງຍາຍມີໜ່ອແບບນັ້ນກວາງເທິງ 5 ໃນ ຢຸ່ມເຄີຍຄ້າມີ 7 ເລີນ ແຕ່ມີຄໍາໃຫ້ງານໄດ້ເພີ່ມ 5 ເລີນ ຂາດເຄື່ອງທີ່ຄົນນີ້ມີ 12 ຂາດ ແຕ່ ຂາດທີ່ເປັນແລ້ວມີ 9 ຂາດ ມີເຄີຍກັບ 6 ຜ້າ ແລະໃຫ້ງານໄດ້ເພີ່ມ 4 ຜ້າ

ຄ້າໃນໝາຍ

- ຕົວເລີນແກຣກຕົວຈຳນວນໜ່ອແບບນັ້ນກວາງເທິງ
- ຕົວເລີນທີ່ສອງຄົວຈຳນວນມີຄໍາໃຫ້ງານໄດ້ (ໃນໃໝ່ຈຳນວນທີ່ຈຳນວດ)
- ຕົວເລີນທີ່ສາມາດຈຳນວນວິທີເຄື່ອງທີ່ເປັນແລ້ວ (ໃນໃໝ່ຈຳນວນທີ່ຈຳນວດ)

หน้าที่สับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริมาณ 10 สถานการณ์เพื่อคุณยายบดขึ้นคุณตา

สถานการณ์ที่ 5/10

คะแนน: 1400

ห้องครัว - ระดับปานกลาง-ยาก ★★★

ห้องครัวมีคิวต่างๆ 6 ถ้วย ในครัวจะมีไข่ 10 ถ้วย ชุดละ 5 ถ้วย และไข่ต้ม 3 ถ้วย คุณตาขอเวลา 'หน้าที่สับ' คือร้านน้ำเครื่องสำอาง ตามลักษณะเครื่องสำอาง แล้วห้องครัว แสดงถึงทักษะที่ต้องใช้เวลาทั้งหมด

ค่าใช้จ่าย

- ตัวเลขแรกคือจำนวนเครื่องสำอางทั้งหมด (กิจาร์ + ไวโอเลต)
- ตัวเลขที่สองคือจำนวนเครื่องสำอาง (น้ำ)
- ตัวเลขที่สามคือจำนวนเครื่องสำอาง (กล่อง)

The screenshot shows a digital assessment interface. At the top, the URL is bowonlak.my.canva.site/abstraction1. The main title is "ບັນດາການສັນດັບ ພົມວິທະຍາ ສຳເນົາ" (Math Problem Solving). Below it is a sub-instruction: "ໃຫຍ່ປີສິນາ 10 ສຳເນົາການຄະດີເພື່ອຄົນຫາສານບັດຂອງຄົນເຕາ". The problem is: "ຫອງແລບນັກວິທະຍາສາສົດ - ຮະດັບຍາກ ★ ★ ★". The text of the problem is: "ທົດແລບນັກວິທະຍາສົດນີ້ 2 ເຄື່ອງນັນໂດະ ມີກເກອົນກົວໜາດໃໝ່ 4 ໃນ ແລະນາດເລີກ 3 ໃນ ກລອດທົດລອງໃນຂັ້ນວາງ 12 ກລອດ ເຄື່ອງເຂັ້ມສົ່ນນໍາເປັນ 8 ຕ້ານ ແລະສິດໍາ 5 ດ້ວນ ຄົນເຕາເສັ່ນໄປດ້ວຍວ່າ A=ກົດອົງ, B=ມີກເກອົນໃໝ່, C=ກົດທົດລອງ(ຫລັກໜ່າຍ), D=ເຄື່ອງເຂັ້ມສົ່ນນໍາເປັນ-ສິດໍາ". The solution is: "1. ຕັ້ງເລັບ A ຕີ່ຈ່ານວັນກົດທົດລອງຈຸກທຽບສົນ". The second part of the solution is partially visible: "2. ຕັ້ງເລັບ B ຕີ່ຈ່ານວັນມີກເກອົນກົວໜາດໃໝ່ (ນີ້ນັ້ນນາດເລີກ)".

หน้าที่ 1 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 7/10

คะแนน: 1600

เรื่องกรุงราชสันดอกราม - ราชตับมาก ★★★★

เรื่องกรุงราชมีกรุงรามกับไข่ส้ม่วง 8 กระถาง และสีเขียว 4 กระถาง กระถุงของเหลวขนาดใหญ่ 3 ถุง และกระดาษเล็ก 5 แผ่น ผู้เลือกสี เห็นว่า 3 ตัว สีเขียว 2 ตัว และสีเหลือง 1 ตัว บอ่น่าเลิกๆ 2 บ่อ คุณตาเขียนไว้ว่า 'รหัสศีล: (กระถุงในส้ม่วง+สีเขียว), (กระถุงของเหลว ในสีเหลือง+เล็ก), (ผู้เลือกทั้งหมด), (บ่อนำ้าx2)'

ค่าใช้

1 ตัวเลขแรกคือผลต่างของกลับไข่ (ส้ม่วง 8 - สีเขียว 4)

2 ตัวเลขที่สองคือผลรวมของกระถุงของเหลว (ใหญ่ 3 + เล็ก 5)

หน้ากากน้ำเงิน

ไข่ปีศาจ 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 8/10

คะแนน: 1700

หน้ากากน้ำเงินของนักกีฬา - ระดับยาก ★★★★

ห่องเด็กนักกีฬาจะหงาย 5 ล้าน ล้มเงิน 3 ล้าน และล้มห้องแดง 1 ล้าน ลูกฟุตบอลที่เข็นซึ่งอีก 4 ลูก เสื่อแขวนในกรอบรูป 7 ตัว รองเท้าสีแดง 3 ตัว คุณตาซึ่งไข่ปีศาจ รหัสคือ: (ล้มห้อง+เงิน), (ลูกฟุตบอล), (เสื่อแขวน), (รองเท้า×ค่ายห้องแดง)"

ค่าใช้

- ล้มห้องและล้มห้องห้องและล้มเงิน ($5 + 3$)
- ล้มห้องที่ล้มห้องห้องลูกฟุตบอลที่เข็นซึ่ง
- ล้มห้องที่ล้มห้องห้องลูกฟุตบอลห้องห้องเสื่อแขวนในกรอบรูป

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

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 9/10 คะแนน: 1800

💡 ห้องจ่ายภาระน้ำ - ระดับยากมาก ★★★★★

ห้องจ่ายภาระน้ำมีเก้าอี้หุ้มหนังสีน้ำเงิน 5 ตัว และห้องน้ำ 6 ห้อง ไปสเตอร์ภาระน้ำคลาสสิก 6 ใบ และโนป์สเตอร์หิน 3 ใบ เครื่องจ่ายไฟฟ้า 1 เครื่อง และเครื่องจ่ายดิจิตอล 2 เครื่อง ล่างห้องน้ำด้วยหิน 4 ลิตร คุณตาเขียนไว้ว่า 'รหัสคือ: (โนป์สเตอร์หิน) 3, (เครื่องจ่ายไฟฟ้า) 2, (โนป์สเตอร์หิน) 1, (ล่างห้องน้ำ) 4'

💡 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกคือจำนวนแควร์ของเก้าอี้ (ไม่ใช่จำนวนที่นั่งทั้งหมด)
- 2 ตัวเลขที่สองคือโนป์สเตอร์หินทั้งหมดหารด้วย 3 (คลาสสิก 6 + หิน 3 = 9, แล้ว +3)

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

📘 รหัสลับในบ้านของคุณตา

ไข่ปริศนา 10 สถานการณ์เพื่อค้นหาสมบัติของคุณตา

สถานการณ์ที่ 10/10 คะแนน: 1900

💡 ห้องสมนติลับสุดห้าม - ระดับยากที่สุด ★★★★★

ห้องสมนติลับสุดห้ามมีหินน้ำตก 3 หิน และหินมีเพชร 4 เม็ด มีรูปปานพารธรรมรัว 8 รูป และรูปที่มีคุณภาพอยู่คู่กัน 5 รูป มีนาฬิกาโนนราฆ 2 เหริน และแบบล็อก 12 นาฬิกา มีนาฬิกาที่มีลักษณะคล้ายนาฬิกาห้องร้าว 6 เล่น คุณตาเขียนบนห้องน้ำไว้ว่า 'รหัสคือห้ามคือ: (หินมีเพชร=3), (รูปที่มีลักษณะคล้ายนาฬิกาห้องร้าว=6), (หนังสือ)'

💡 คำใบ้

- 1 ตัวเลขแรกคือ (หินน้ำตก 3 x เพชรล็อกหิน 4) + 3
- 2 ตัวเลขที่สองคือจำนวนรูปปานพารธรรมที่มีคุณภาพคู่กัน (ไม่ใช่รูปทั้งหมด)

