ใบงานที่ 2 : นักแก้ปัญหาตัวยง (The Ultimate Problem Solver)

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว22103)

ครูผู้สอน: .....

โรงเรียน: .....

ข้อมูลผู้เล่น (Player Profile)

ชื่อ-สกุล: .....

ระดับคลาส: ม.2/.....

ไอดี (เลขที่): .....

EXP เริ่มต้น **0 XP**

ภารกิจที่ 1: "วิชาตาเหยี่ยว"

ฝึกใช้ Abstraction - คัดแต่ตัวตึง!

สถานการณ์ (Story)

เย็นนี้แก๊งเพื่อน ๆ จะมาถล่มบ้านนักเรียน เพื่อกิน "หมูกระทะ"

นักเรียนต้องโทรสั่งชุดหมูกระทะเดลิเวอรี ให้มาส่งที่บ้าน

คำสั่ง

ทำเครื่องหมาย

✅ = ข้อมูลสำคัญ

❌ = ข้อมูลขยะ (ไม่จำเป็น)

รายการข้อมูล	คำตอบ
1. จำนวนเพื่อนที่จะมากิน (จะได้สั่งถูกชุด)	☐
2. สีเสื้อของพี่ไรเดอร์คนส่งอาหาร	☐
3. เกรดเฉลี่ยเทอมที่แล้วของเพื่อน	☐
4. เบอร์โทรศัพท์ของเรา (เผื่อพี่ไรเดอร์หลงทาง)	☐
5. ยี่ห้อพัดลมในบ้านของเรา	☐
6. พิกัดที่อยู่บ้านของเราอย่างละเอียด	☐

ภารกิจที่ 2: "จัดสเต็ปให้เป๊ะ!"

ฝึกใช้ Algorithm - ห้ามสลับคิว!

สถานการณ์ (Story)

นักเรียนกำลังเล่นเกมแนวเอาชีวิตรอด (เช่น Free Fire) จู่ ๆ ก็มีศัตรูวิ่งผ่านหน้าไป!

ถ้าลนลานทำอะไรไม่ถูก โดนยิงขิตแน่ ๆ

คำสั่ง

เติมตัวเลข 1-5 ลงในช่องว่าง เพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ให้รอดชีวิตและได้ Booyah!

1 → 2 → 3 → 4 → 5

เหตุการณ์	ลำดับ
กดยิงศัตรูให้แม่นยำ!	☐
เช็คปืนว่ามีกระสุนพร้อมไหม / รีโหลดกระสุน	☐
เจอศัตรูวิ่งผ่านมาตรงหน้า!	☐
วิ่งไปเก็บของ (Loot) จากกล่องศัตรูที่โดนจัดการแล้ว	☐
รีบวิ่งหาที่กำบัง (เช่น หลบหลังต้นไม้ หรือตั้งไอซ์วอลล์)	☐

ภารกิจที่ 3 (Bonus): "สร้างคู่มือของตัวเอง"

คำสั่ง

ให้นักเรียนเลือกปัญหาในชีวิตประจำวันมา 1 อย่าง (เช่น วิธีต้นดมะหมี่ให้อร่อย, วิธีง้อเพื่อน, หรือ วิธีตื่นให้ทันรถโรงเรียน) แล้วเขียนขั้นตอน (Algorithm) สั้น ๆ 3-4 ขั้นตอน

เรื่องที่ฉันเลือก คือ: .....

สเต็ปการทำ (Algorithm)

① .....

② .....

③ .....

④ .....

สรุปหลังจบด่าน

- ☐ การแก้ปัญหาต้องโฟกัสเฉพาะข้อมูลสำคัญ
- ☐ การแก้ปัญหาที่ดีต้องมีขั้นตอนที่ชัดเจน
- ☐ ฉันสามารถนำแนวคิดนี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้
- ☐ ฉันพร้อมเป็น "นักแก้ปัญหาตัวยง" แล้ว!

คะแนนความมั่นใจของตัน

1 ☐ ☐ ☐ ☐ 5

« คิดให้เป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ทุกด่าน! »

MISSION COMPLETE!

LIVEWORKSHEETS