



ใบงานที่ 2 : นักแก้ปัญหาด้วย (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** - คิดแต่ตัวตึง!

สถานการณ์ (Story)

เย็นนี้แก๊งเพื่อน ๆ จะมาลุ่มบ้านนักเรียน
เพื่อกิน “หมูกระทะ” 🍲
นักเรียนต้องโทรสั่งชุดหมูกระทะเดลิเวอรี่
ให้มาส่งที่บ้าน



คำสั่ง

ทำเครื่องหมาย

✓ = ข้อมูลสำคัญ

✗ = ข้อมูลขยะ
(ไม่จำเป็น)

รายการข้อมูล

คำตอบ

1. จำนวนเพื่อนที่จะมากิน (จะได้สั่งถูกชุด)
2. สีเสื้อของพี่ไรเดอร์คนส่งอาหาร
3. เทรดเจ็ลยี่ห้อที่แล้วของเพื่อน
4. เบอร์โทรศัพท์ของเรา (เพื่อพี่ไรเดอร์หลงทาง)
5. ยี่ห้อพัดลมในบ้านของเรา
6. พิกัดที่อยู่บ้านของเราอย่างละเอียด



ภารกิจที่ 2: “จัดสเติร์ปให้เป๊ะ!”

ฝึกใช้ **Algorithm** - ห้ามสลับคิว!

สถานการณ์ (Story)

นักเรียนกำลังเล่นเกมแนวเอชวีตโรด
(เช่น Free Fire) อยู่ ๆ ก็มีศัตรู
วิ่งผ่านหน้าไป!
ถ้าลนลานทำอะไรไม่ถูก
โดนยิงชัตแน่ ๆ



คำสั่ง

เติมตัวเลข 1-5
ลงในช่องว่าง
เพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์
ให้รอดชีวิตและได้ Booyah!

1 → 2 → 3 →
4 → 5

เหตุการณ์

ลำดับ

1. กดยิงศัตรูให้แม่นยำ!
2. เช็กปิ่นว่ามีกระสุนพร้อมไหม / รีโหลดกระสุน
3. เจอศัตรูวิ่งผ่านมาตรงหน้า!
4. วิ่งไปเก็บของ (Loot) จากกล่องศัตรูที่โดนจัดการแล้ว
5. รับวิ่งหาที่กำบัง (เช่น หลบหลังต้นไม้ หรือตังไอซ์วอลล์)



ภารกิจที่ 3 (Bonus): “สร้างคู่มือของตัวเอง”

คำสั่ง

ให้นักเรียนเลือกปัญหาในชีวิตประจำวัน
มา 1 อย่าง (เช่น วิธีต้มนมให้หอรัย,
วิธีอ้อเพื่อน, หรือ วิธีตื่นให้ทันรถโรงเรียน)
แล้วเขียนขั้นตอน (Algorithm)
สั้น ๆ 3-4 ขั้นตอน



เรื่องที่ฉันเลือก คือ:

สเติร์ปการทำให้ (Algorithm)

1.
2.
3.
4.



สรุปหลังจบด่าน

- ☐ การแก้ปัญหาต้องโฟกัสเฉพาะข้อมูลสำคัญ
☐ การแก้ปัญหาที่ดีต้องมีขั้นตอนที่ชัดเจน

- ☐ ฉันสามารถนำแนวคิดนี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้
☐ ฉันพร้อมเป็น “นักแก้ปัญหาด้วย” แล้ว!



คะแนนความมั่นใจของฉัน



1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

5



◀ คิดให้เป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ทุกด่าน! ▶

MISSION COMPLETE!