



การจัดทำสื่อและวิธีการใช้สื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เสนอ

ผศ.ดร.พรหมมา วิหคไพบูลย์

จัดทำโดย

นางสาวมาลินี	เสื่อลาย	รหัส 5810111204032
นางสาวนลิตา	วันหมด	รหัส 5810111204033
นางสาวปาริมา	ข้าอิน	รหัส 5810111204034
นายสนธยา	บัวน้อย	รหัส 5810111204036
นายธนายุทธ์	วรรณรัตน์	รหัส 5810111204042
นางสาวปรียาภรณ์	น้ำจันทร์	รหัส 5810111204045
นางสาวดารารัตน์	ชะนา	รหัส 5810111204047
นางสาวพัชรินทร์	ศิริสุนทรานนท์	รหัส 5810111204048
นางสาวชนัญชิตา	บึงกระเสริม	รหัส 5810111204050
นางสาวณัฐวดี	จันลา	รหัส 5810111204052
นางสาววรรณิภา	ผิวขำ	รหัส 5810111204056
นายศรายุทธ	ผลัดมณี	รหัส 5810111204057

นักศึกษาสาขาคณิตศาสตร์ ชั้นปีที่ 4 วิทยาลัยการฝึกหัดครู

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นรายงานที่เกี่ยวกับสื่อคณิตศาสตร์ จัดทำขึ้นเพื่อออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรายงานมีสื่อทั้งหมด 8 สื่อ แต่ละสื่อประกอบไปด้วยมาตรฐาน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ อุปกรณ์ที่ใช้สร้าง ขั้นตอนการสร้าง และวิธีการเล่น

ในการจัดทำสื่อคณิตศาสตร์ ผู้จัดทำได้ออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับทุกมาตรฐาน ทุกตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ทั้งยังสนุกสนาน มีสาระและเป็นกิจกรรมที่สามารถใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

ผู้จัดทำหวังว่ารายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสื่อการเรียนการสอนไปใช้ในห้องเรียน และผู้ที่ต้องการศึกษาสื่อทุก ๆ ท่าน

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

ชื่อเรื่อง	หน้า
ข้อลื้อ : Racing Box (มห้ศจรรยร์ดแ่ง)	1
ข้อลื้อ : Equal or Not (เท่กัันไหมนะ ?)	9
ข้อลื้อ : GEO – ยางยี้ด	14
ข้อลื้อ : ชุดการสอนปริศนาตามล่่าหัวใจสีร้่ง	25
ข้อลื้อ : ล่่าดับจ่ำนวนหรรษา (Number Sorting)	29
ข้อลื้อ : ตัวเลขหรรษา มากระโศดให้ลู่ด ๆ (Jumping Number)	32
ข้อลื้อ : วงลื้อจ่ำนวน	40
ข้อลื้อ : ตาซ้่งเสี๋ยงทาย	45
แบบทดสอบ	50
เฉลยแบบทดสอบ	53
วีดิทัศน์ลื้อการสอนคณิตศาสตร์ ล้่านักเรียนซ้ันประณมศึกษาปีที่ 1	54

ชื่อบท : Racing Box (มหัตศจรรย์รถแข่ง)

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน

ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ป.1 4. หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวกและประโยคสัญลักษณ์แสดงการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0

5. แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาการบวกและโจทย์ปัญหาการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0

มาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจและวิเคราะห์แบบรูป ความสัมพันธ์ ฟังก์ชัน ลำดับและอนุกรม และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ป.1 1. ระบุจำนวนที่หายไปในรูปแบบรูปของจำนวนที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงทีละ 1 และทีละ 10 และระบุรูปที่หายไปในรูปแบบรูปซ้ำของรูปเรขาคณิตและรูปอื่น ๆ ที่สมาชิกในแต่ละชุดที่ซ้ำมี 2 รูป

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัดและนำไปใช้

ตัวชี้วัด ป.1 2. วัดและเปรียบเทียบน้ำหนักเป็นกิโลกรัมเป็นขีด

มาตรฐาน ค 3.1 เข้าใจกระบวนการทางสถิติ และใช้ความรู้ทางสถิติในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัด ป.1 1. ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปภาพในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหา เมื่อกำหนดรูป 1 รูป แทน 1 หน่วย

สาระการเรียนรู้

- ความหมายของการบวก ความหมายของการลบ การหาผลบวก การหาผลลบและความสัมพันธ์ของการบวกและการลบ
- การแก้โจทย์ปัญหาการบวก โจทย์ปัญหาการลบ และการสร้างโจทย์ปัญหาพร้อมทั้งหาคำตอบ
- การอ่านและการเขียนตัวเลขฮินดูอารบิกตัวเลขไทย และตัวหนังสือแสดงจำนวน
- จำนวนคู่ จำนวนคี่
- การแก้โจทย์ปัญหาและการสร้างโจทย์ปัญหา พร้อมทั้งหาคำตอบ
- การแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบเกี่ยวกับน้ำหนักที่มีหน่วยเป็นกิโลกรัม เป็นขีด
- การอ่านแผนภูมิรูปภาพ
- แบบรูปของจำนวนที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงทีละ ๑ และทีละ ๑๐
- แบบรูปซ้ำของจำนวน รูปเรขาคณิตและรูปอื่น ๆ

วิธีการเล่นเกม Racing Box

1. กำหนดผู้เล่นอย่างน้อย 1 คนและไม่เกิน 4 คน
2. ผู้เล่นทุกคนหมุนวงล้อเพื่อหาผู้คนแรกในการเดินโดยผู้ที่หมุนวงล้อแล้วได้แต้มเยอะที่สุดจะได้เล่นเป็นคนแรกและผู้ที่ได้คะแนนลำดับรองลงมาเล่นเป็นลำดับถัดไป
3. ผู้เล่นคนแรกหมุนวงล้อแล้วเดินตามแต้มที่หมุนวงล้อได้
4. หากตกไปที่ช่องจับของขั้วญให้ไปหยิบบัตรคำสั่งที่ช่องจับของขั้วญแล้วทำตามคำสั่งผู้เล่นที่เหลือตรวจสอบคำตอบของผู้เล่นที่ตอบคำถามจากสมุดเฉลย Racing Box ถ้าผู้เล่นตอบถูกให้เดินต่อไป 3 ช่องถ้าตอบผิดถอยหลัง 1 ช่อง
5. หากตกไปที่ช่องเรียนพิเศษให้ไปหยิบบัตรคำสั่งที่ช่องเรียนพิเศษแล้วทำตามคำสั่งผู้เล่นที่เหลือตรวจสอบคำตอบของผู้เล่นที่ตอบคำถามจากสมุดเฉลย Racing Box ถ้าผู้เล่นตอบถูกให้เดินขึ้นทางด่วนไปจนสุดทางด่วนหากตอบผิดให้เดินถอยหลัง 2 ช่อง
6. หากตกไปช่องด้านบนช่องเรียนพิเศษให้ตกลงไปยังช่องด้านล่าง ผลัดกันทำเช่นนี้จนกว่าจะถึงเส้นชัยจะถือว่าชนะ

วิธีการสร้างสื่อ

วัสดุอุปกรณ์

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1. ไม้อัด | 2. เลื่อย |
| 3. กาวร้อน/กาวแท่ง /เทปกาว | 4. กระดาษสี |
| 5. ปากกาเมจิก | 6. กระดาษสา |
| 7. บานพับ | 8. ปืนกาว |
| 9. ไม้ไอศกรีม | 10. ตะเกียบ |
| 11. กระดาษลั่ง | 12. ไม้บรรทัด |
| 13. ดินสอ | 14. กรรไกร/คัตเตอร์ |
| 15. พลาสติกใสใช้เคลือบ | 16. รถของเล่น |
| 17. สกรู | 18. กระดาษ |

ขั้นตอนการสร้างเกม

1. วิธีสร้างฐานกล่อง

1.1 นำแผ่นไม้อัดมาวัดขนาด 38×48 และตัดตามที่วัดเพื่อทำเป็นฐานกล่อง



1.2 ใช้ดินสอวาดเป็นสนามแข่งรถที่เราต้องการ และใช้ปากกาเคมีสีแดงตัดเส้น



1.3 นำกระดาษสี แผ่นความรู้มาตัด และแปะลงในช่องที่ต้องการ



2. วิธีสร้างฝากระดาน

2.1 นำไม้อัดมาตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 10×38 และขนาด 10×48 อย่างละ 2 แผ่น



2.2 ใช้กระดาษทรายมาขัดเพื่อให้มีความเรียบเนียน



2.3 นำแผ่นบานพับประตูมาติดทั้ง 4 ด้านกับฐานกล่อง



3. วิธีการสร้างวงล้อ

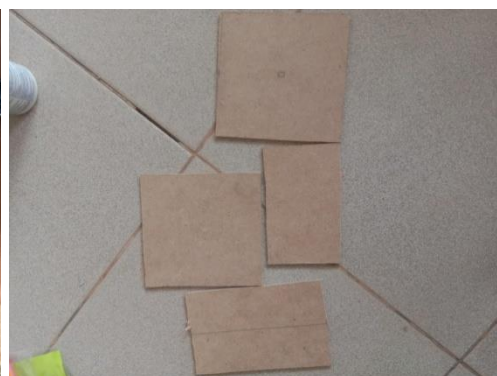
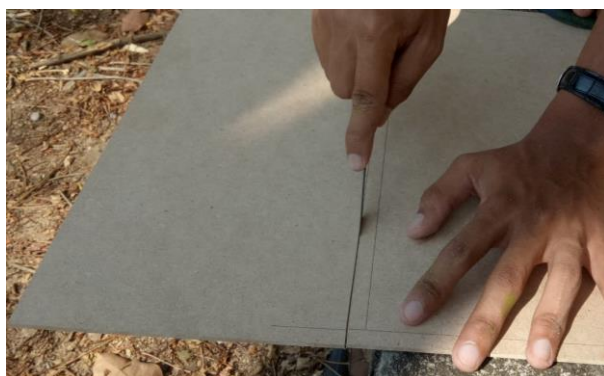
3.1 เตรียมลูกปืนมา 1 อัน เพื่อใช้เป็นแกนในการหมุนวงล้อ



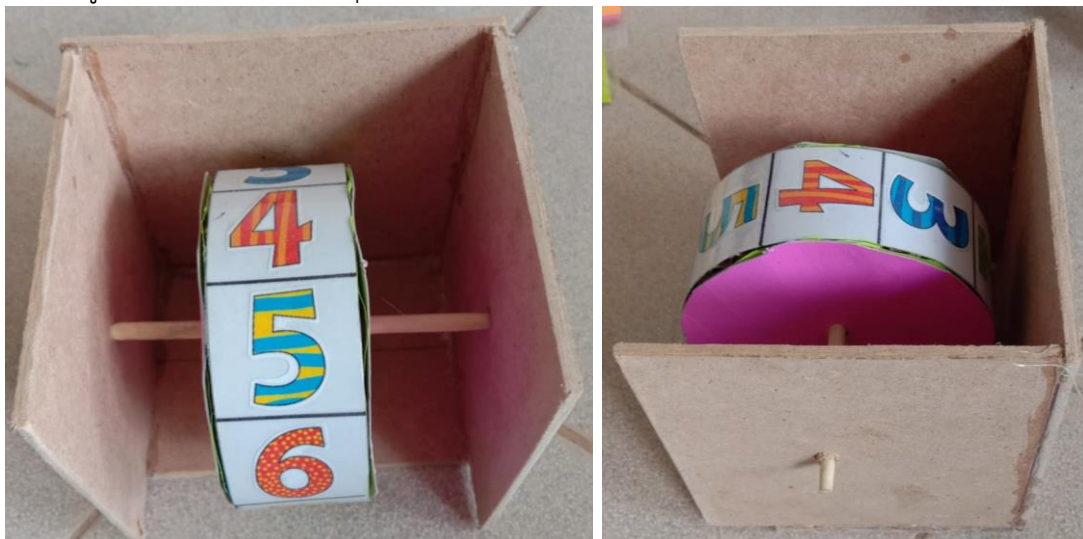
3.2 นำกระดาษลังมาลอกออกด้านนอกออก จากนั้นนำกระดาษลังที่ลอกแล้วมาพันรอบลูกปืนให้มีขนาดใหญ่ตามที่ต้องการ



3.3 นำไม้ขีดมาตัดขนาด 11×11 และขนาด 10×11 เพื่อทำกล่องในวงล้อ



3.4 นำตัวเลข 1 – 9 มาแปะที่วงล้อ ใช้กระดาษสีแปะเพื่อเก็บความเรียบร้อย และใช้ตะเกียบเป็นแกนใส่กลางลูกปัด เพื่อให้วงล้อหมุนได้ พร้อมทั้งประกอบกล่อง



4. วิธีการสร้างบัตรคำถาม

4.1 เตรียมคำถามตามจำนวนที่ต้องการ โดยแยกออกเป็นสองกองคือ บัตรของขวัญ และบัตรเรียนพิเศษ

แม่อ่านหนังสือได้ 25 หน้า เหลือที่ยังไม่ได้อ่านอีก 43 หน้า อยากทราบว่าหนังสือเล่มนี้มีกี่หน้า	มีนักท่องเที่ยวผู้ชาย 35 คน นักท่องเที่ยวผู้หญิง 23 คน มี นักท่องเที่ยวรวมกี่คน	พ่อเลี้ยงเปิดและไถ่รวมกัน 67 ตัว ถ้ามีเปิด 26 ตัว พ่อจะมีไถ่กี่ตัว	รองเท้าราคา 98 บาท มีเงินอยู่ 25 บาท ต้องเพิ่มกี่บาทจึงจะซื้อรองเท้าได้
รถน้ำมันหมด หยุดเติมน้ำมัน 1 ครั้ง 	รถน้ำมันหมด หยุดเติมน้ำมัน 1 ครั้ง 	พี่สะสมหนังสือได้ทั้งหมด 46 เล่ม เป็นหนังสือการ์ตูน 13 เล่ม ที่เหลือเป็นหนังสือนิทาน พี่มีหนังสือนิทานกี่เล่ม	$7 + 8 = \square$ จากประโยคสัญลักษณ์จงหาคำตอบ
จับรถเร็วเกินกำหนด หยุดเดิน 2 ครั้ง 	จับรถเร็วเกินกำหนด หยุดเดิน 2 ครั้ง 	$13 + 23 = \square$ จากประโยคสัญลักษณ์จงหาคำตอบ	$14 + 46 = \square$ จากประโยคสัญลักษณ์จงหาคำตอบ
เบลล่าซื้อขนมไป 10 บาท ให้เงินคนขายไป 50 บาท เบลล่าจะได้รับเงินทอนกี่บาท	รอยมีไก่ 15 ตัว มีเปิด 13 ตัว รอยมีไถ่มากกว่าเปิดกี่ตัว	$84 + 13 = \square$ จากประโยคสัญลักษณ์จงหาคำตอบ	$81 - 23 = \square$ จากประโยคสัญลักษณ์จงหาคำตอบ

4.2 ตัดกระดาษสีเขียวและสีส้มขนาด 6×9 พร้อมทั้งนำไม้อัดมาตัดทำเป็นกล่องใส่บัตรคำ และตัดคำถามพร้อมตราสัญลักษณ์แปะลงที่กระดาษสีทั้งสอง สุดท้ายใช้สติ๊กเกอร์เคลือบเพื่อความเรียบร้อย



5. วิธีการสร้างฝากล่อง

5.1 ไม้อัดให้เป็น 4 ชั้น ดังภาพ



5.2 นำมาประกอบกันจะได้ดังภาพ



6. ตกแต่งและเก็บความเรียบร้อย

6.1 นำกระดาษสีมาติดเพื่อเพิ่มความสวยงามดังรูป



ชื่อสื่อ : Equal or Not (เท่ากันไหมนะ ?)

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ค 1.1 ป.1/2 เปรียบเทียบจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0 โดยใช้เครื่องหมาย = , ≠ , > และ <

สาระการเรียนรู้แกนกลาง การเปรียบเทียบจำนวนและการใช้เครื่องหมาย = , ≠ , > และ <

วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายเอ และ ฝ่ายบี

2. แต่ละฝ่ายจะได้รับกล่องตัวเลขประกอบด้วย

เลขหลักหน่วย 0 – 9 จำนวน 10 ตัว

เลขหลักสิบ 0 – 90 จำนวน 10 ตัว

เลขหลักร้อย 0 – 900 จำนวน 10 ตัว

ฝ่ายละหนึ่งชุด รวมทั้งสิ้น 30 ตัว

3. ให้ฝ่ายตรงข้ามสุ่มหยิบตัวเลขของฝ่ายตนเองขึ้นมาหนึ่งตัวหลักใดก็ได้ เพื่อเป็นตัวตั้งต้นของฝ่ายตนเอง

4. ให้ทั้งสองฝ่าย เป่ายิงลูก ผู้ชนะจะได้สิทธิ์ตั้งกติกาในครั้งแรกว่าต้องการให้ ผู้ที่น้อยกว่า หรือ มากกว่าชนะนั่นเอง

5. ให้แต่ละฝ่ายทำการชั่งตัวเลข โดยจะต้องใช้ตัวเลขทั้งสามหลักมาแขวนที่ตาชั่ง โดยจะต้องมีตัวเลขที่ฝ่ายตรงข้ามสุ่มหยิบอยู่ในการชั่งครั้งนั้นด้วย

6. หากผู้ใดชนะในแต่ละครั้งนั้นๆ จะได้โอกาสกำหนดกติกาในครั้งถัดไป

7. หากผลออกมาเสมอในครั้งนั้นๆ ต้องผลัดให้อีกฝ่ายเป็นคนออกกติกาในครั้งถัดไป

8. จะชั่งทั้งหมด 10 ครั้ง โดยทั้ง 10 ครั้งจะไม่สามารถนำตัวเลขที่ใช้แล้วนำกลับมาใช้ได้อีก

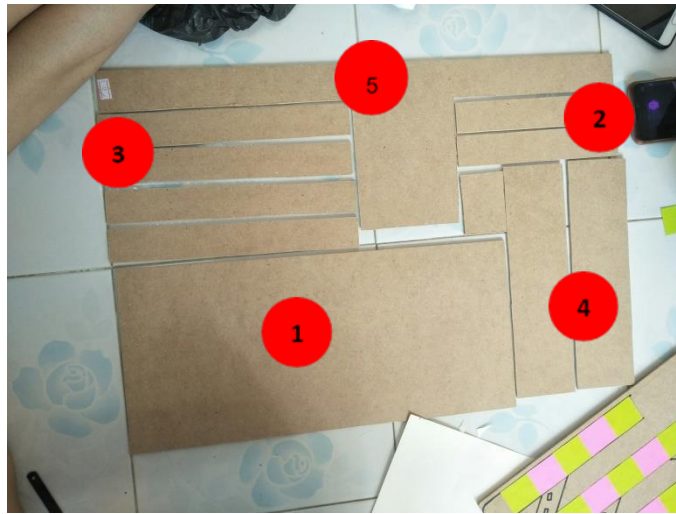
9. เมื่อชั่งครบทั้ง 10 ครั้ง ให้สรุปว่าฝ่ายใดชนะมากที่สุด จะถือเป็นผู้ชนะในเกมนี้ นั่นเอง

วิธีการสร้างสื่อ

อุปกรณ์

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. ไม้กระดาน | 2. กาวร้อน |
| 3. ตะเกียบ | 4. นีล |
| 5. เลื่อย | 6. ไม้บรรทัด |
| 7. ดินสอ | 8. มีดคัตเตอร์ |
| 9. ห่วงห้อย | 10. ของตกแต่ง |

ขั้นตอนการสร้าง



1. ตัดไม้ 5 ขนาดดังรูป ประกอบด้วย

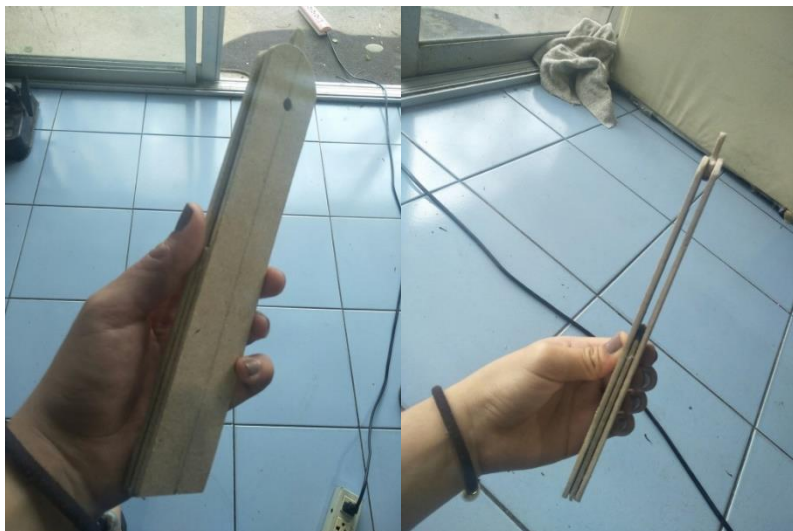
1. ขนาด 18×8 ตารางนิ้ว 1 ชิ้น
2. ขนาด 8×1.5 ตารางนิ้ว 2 ชิ้น
3. ขนาด 11×1.5 ตารางนิ้ว 4 ชิ้น
4. ขนาด 11×3 ตารางนิ้ว 2 ชิ้น
5. ขนาด 22×1.5 ตารางนิ้ว 1 ชิ้น



2. เตรียมฐาน โดยทำเครื่องหมายดังรูปภาพ



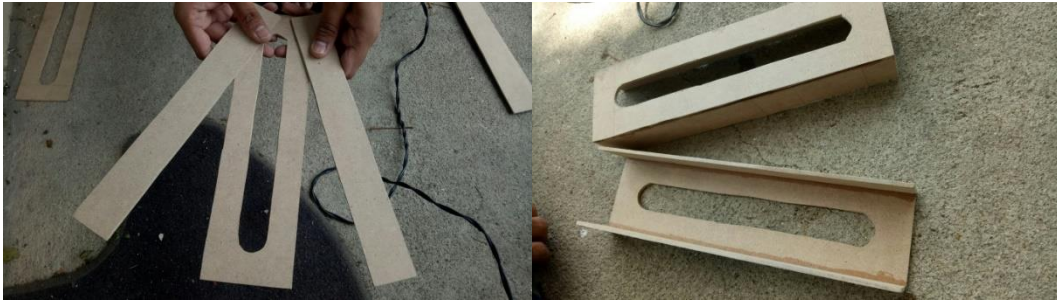
3. นำไม้ขนาด 8 x 1.5 ตารางนิ้ว 2 ชั้น มาตัดโค้งด้านบน



4. เมื่อตัดโค้งเสร็จ นำทั้งสองชั้นมาประกบกันดังภาพ



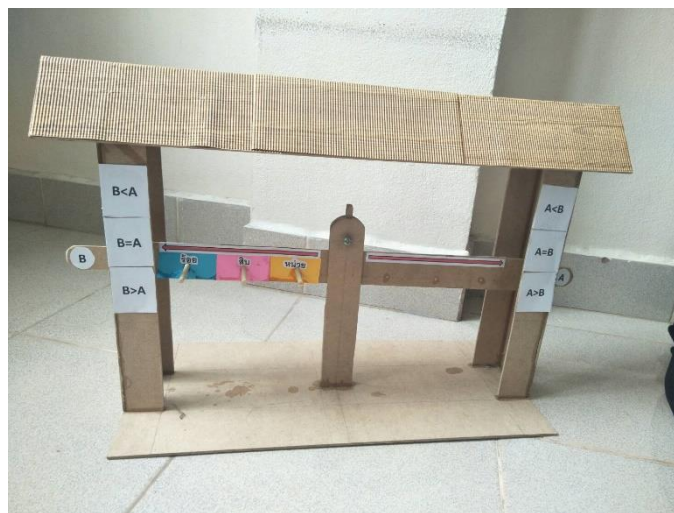
5. นำไม้ขนาด 11 x 3 ตารางนิ้ว 2 ชั้น มาเจาะรูตรงกลางดังภาพ



6. นำไม้ที่ได้จากขั้นที่ 5 และไม้ขนาด 11×1.5 ตารางนิ้ว มาประกอบเข้าด้วยกันดังภาพด้านขวา



7. นำทั้ง 4 ชั้นมาประกอบเข้าด้วยกันดังภาพ



8. นำไม้ขนาด 22×1.5 ตารางนิ้ว ใส่คานตรงกลาง และตกแต่งดังภาพ



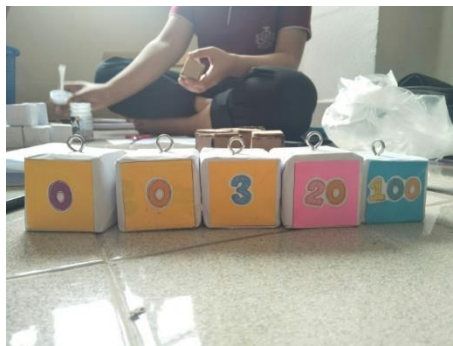
9. ตัดไม้ ขนาด 1.5×1.5 ตารางนิ้ว จำนวน 360 ชิ้น



10. นำมาประกอบเป็นลูกบาศก์ และใส่ตัวถ่วงน้ำหนักเรียงตามน้ำหนักดังภาพ



11. จากนั้นปิดฝา และเจาะรูเพื่อใส่ห่วง



12. ตกแต่งตัวเลขตามความชอบ



ชื่อสื่อ : GEO – ยางยืด



สาระที่ 2 การวัดและเรขาคณิต

มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจและวิเคราะห์รูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต ความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิต และทฤษฎีบททางเรขาคณิต และนำไปใช้

ตัวชี้วัด จำแนกรูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี ทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกลม ทรงกระบอก และกรวย
 สาระการเรียนรู้แกนกลาง รูปเรขาคณิตสองมิติและรูปเรขาคณิตสามมิติ

- ลักษณะของทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย
- ลักษณะของรูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยมวงกลม และวงรี

วิธีการใช้สื่อ GEO – ยางยืด

1. เปิดกล่องออกมา นำหนังสือมาเสียบที่ฐานกล่อง และยึดด้วยน๊อต
2. นำสิ่งขีดขวางมาเรียงตามใจชอบ

กติกาสื่อ GEO – ยางยืด

1. นักเรียนยืนแถวตอนลึก ให้คนแรกสุดตอบคำถาม ว่าสิ่งขีดขวางที่เห็นมีรูปทรงอะไรบ้าง เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เป็นต้น
2. นักเรียนเลือกรูปทรงที่จะยิง
3. นักเรียนใช้หนังสือยิงให้โดนรูปทรงนั้น ยิงโดนได้ 1 คะแนน ยิงไม่โดนได้ 0 คะแนน
4. แต่ละครั้งของการเล่นเกมเล่นหลาย เล่นคนละ 3 รอบ
5. นักเรียนคนไหนได้แต้มมากที่สุด รับของรางวัลจากครูผู้สอน

วิธีการสร้าง

วัสดุและอุปกรณ์

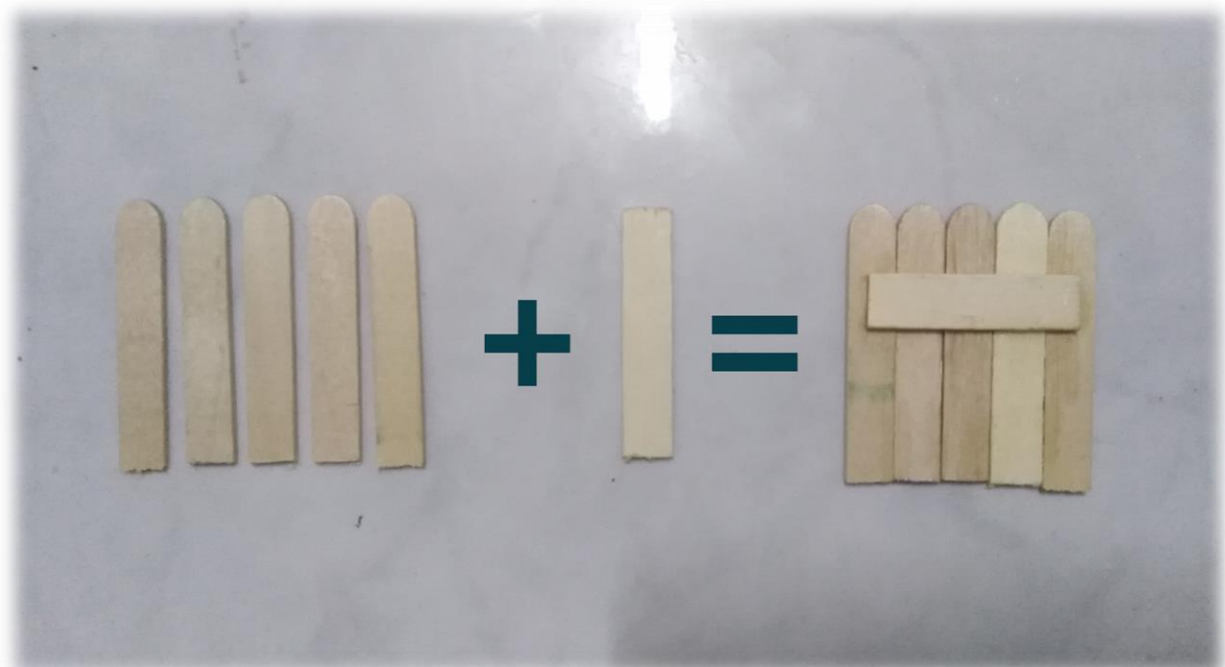


ขั้นตอนการสร้าง

1. สร้างสิ่งกีดขวาง

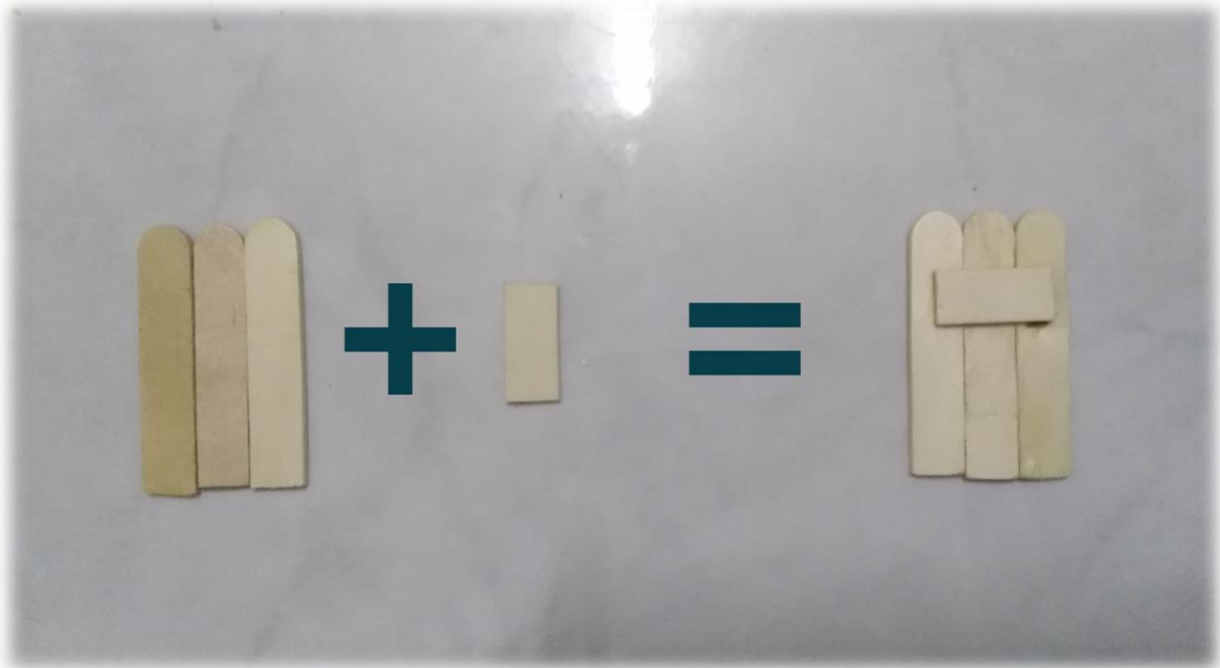
1.1 ตัดไม้ไอศกรีมยาว 5 ซม. จำนวน 5 ไม้ และยาว 4.5 ซม. จำนวน 1 ไม้ (ตัดหัวท้าย)

ใช้ปืนกาวติดตั้งภาพ

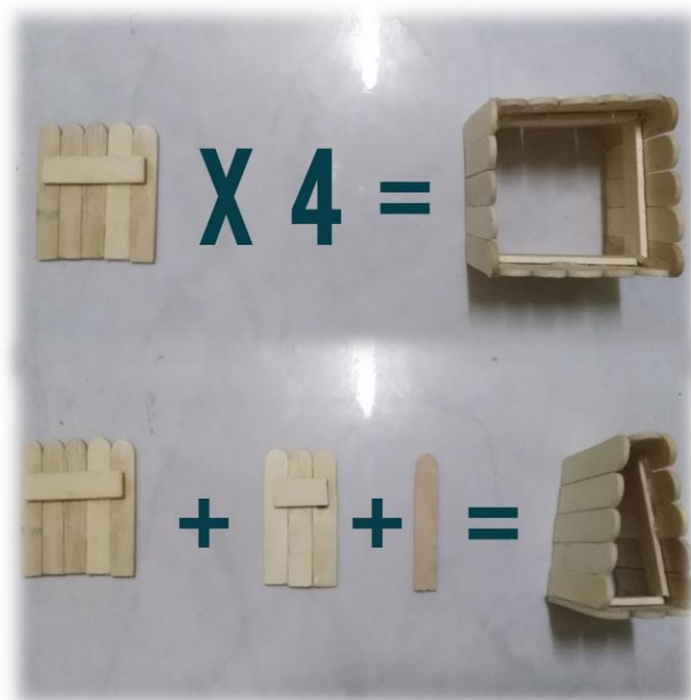


1.2 ตัดไม้ไอศกรีมยาว 5 ซม. จำนวน 3 ไม้ และยาว 2 ซม. จำนวน 1 ไม้ ใช้ปืนกาวติด

ดั่งภาพ



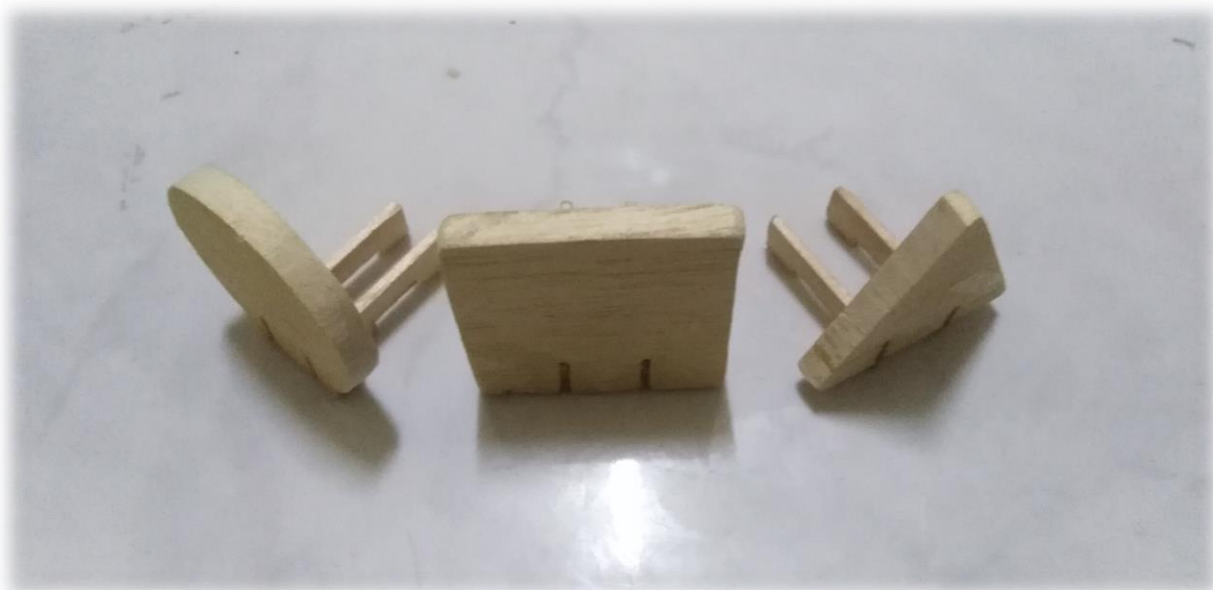
1.3 นำแต่ละส่วนมาประกอบกัน โดยใช้ปืนกาวเชื่อมส่วนประกอบทั้งหมด (ระมัดระวังอุบัติเหตุจากการใช้ปืนกาว)



1.4 ตัดไม้เป็นรูปเรขาคณิตต่าง ๆ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม และรูปสามเหลี่ยม และตัดไม้ไอศกรีมเป็นแบบดังภาพ



1.5 นำแต่ละส่วนมาประกอบกัน โดยใช้ปืนกาวเชื่อมส่วนประกอบทั้งหมด (ระมัดระวังอุบัติเหตุจากการใช้ปืนกาว)

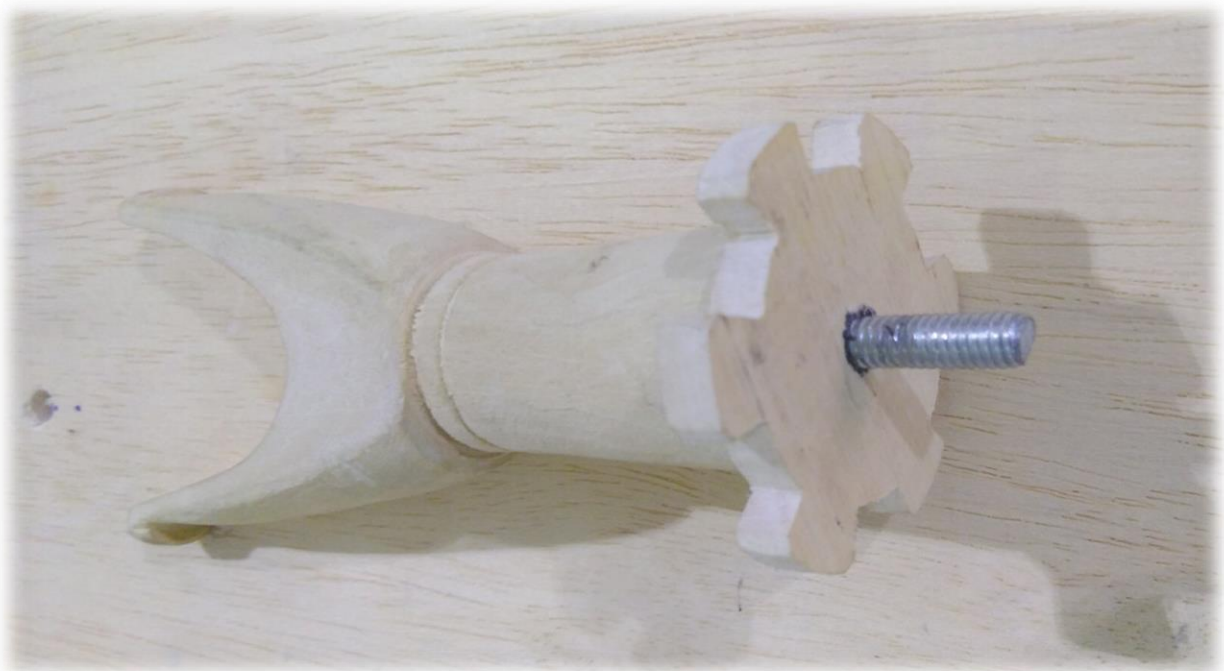


2. สร้างตัวหนังสือตึก

2.1 ตัดปลายหนังสือตึก และตัดไม้เป็นเฟืองดังภาพ จากนั้นใช้สว่านเจาะรูตรงกลาง (ระมัดระวังอุบัติเหตุจากการใช้สว่าน)

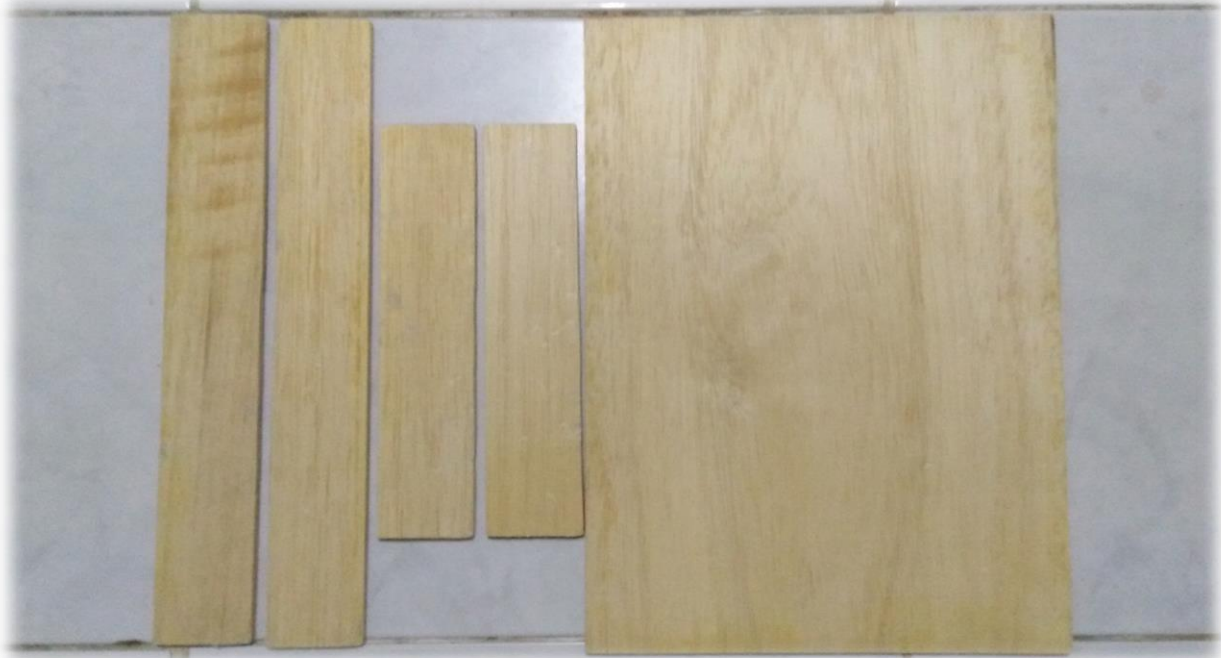


2.2 นำน็อตที่ตัดหัวออกมาต่อโดยใช้ปืนกาวเชื่อม ดังภาพ



3. สร้างกล่องใส่เกม

- 3.1 ตัดไม้ขนาด 30 ซม. X 20 ซม. จำนวน 1 แผ่น
ตัดไม้ขนาด 30 ซม. X 4 ซม. จำนวน 2 แผ่น
ตัดไม้ขนาด 20 ซม. X 4 ซม. จำนวน 2 แผ่น

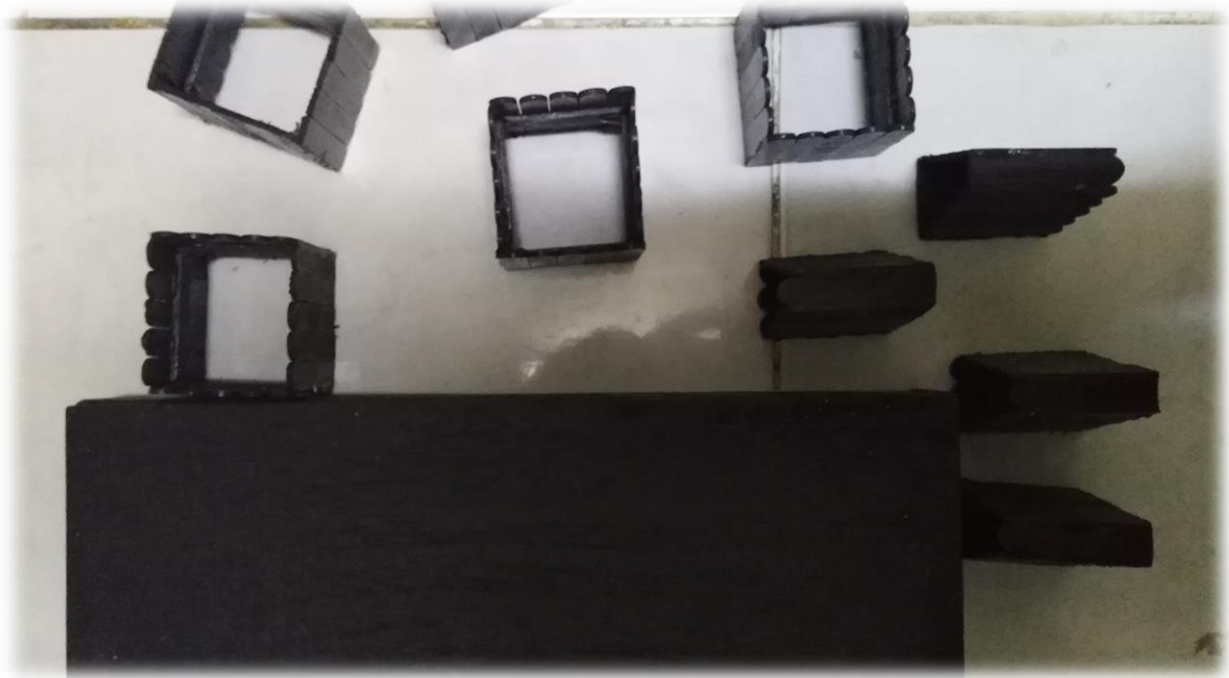


- 3.2 ใช้ปืนกาวประกอบทุกชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน



4. ลงสีและตกแต่ง

4.1 ลงสีชั้นงานทุกชั้น



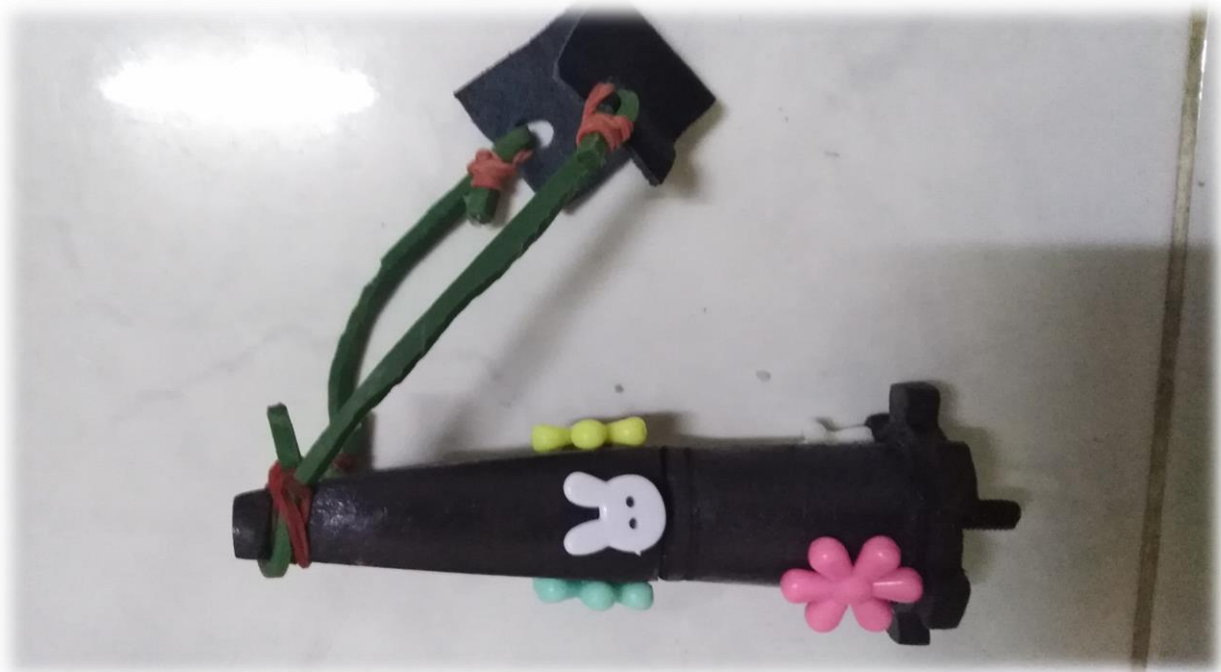
4.2 ตกแต่งด้วยของตกแต่งต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสวยงาม



4.3 เตรียมยางหนังสติก และหนังสติกที่ตกแต่งแล้ว



4.4 ใช้หนังยางเส้นเล็กมัดเข้าด้วยกัน



5. สร้างฝากล่องเกม

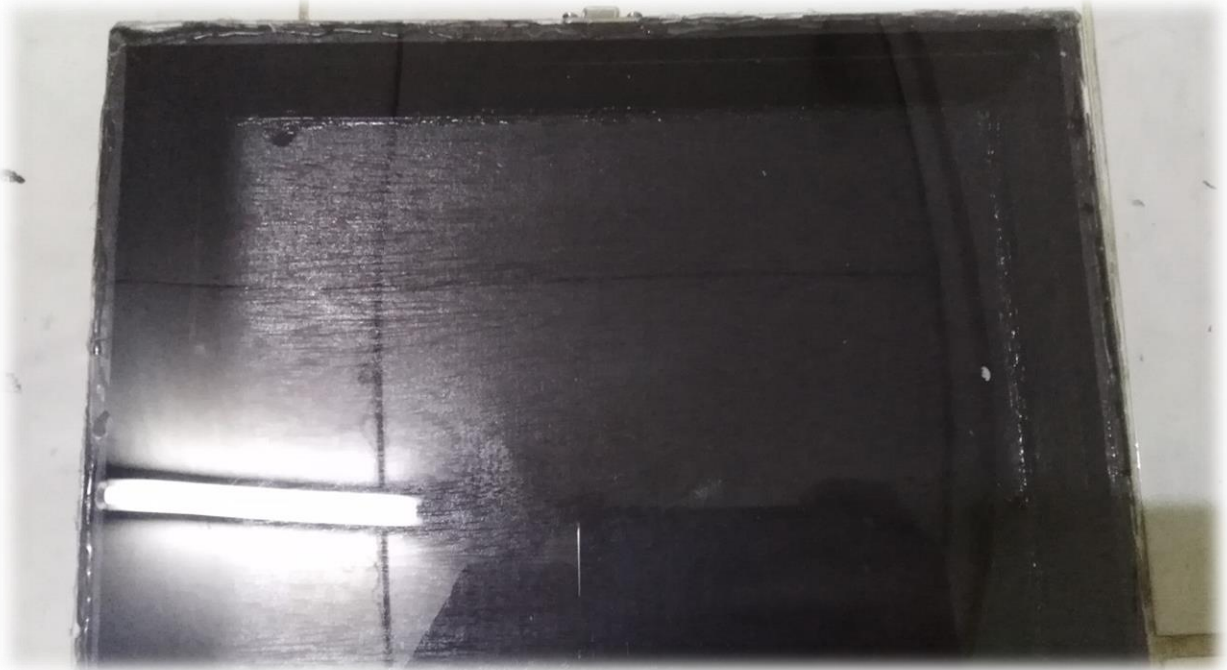
5.1 ตัดไม้ขนาด 30 ซม. x 2 ซม. เจาะรูติดบานพับ



5.2 เจาะรูที่ตัวกล่อง จากนั้นติดบานพับที่ทำไว้ก่อนหน้านี้



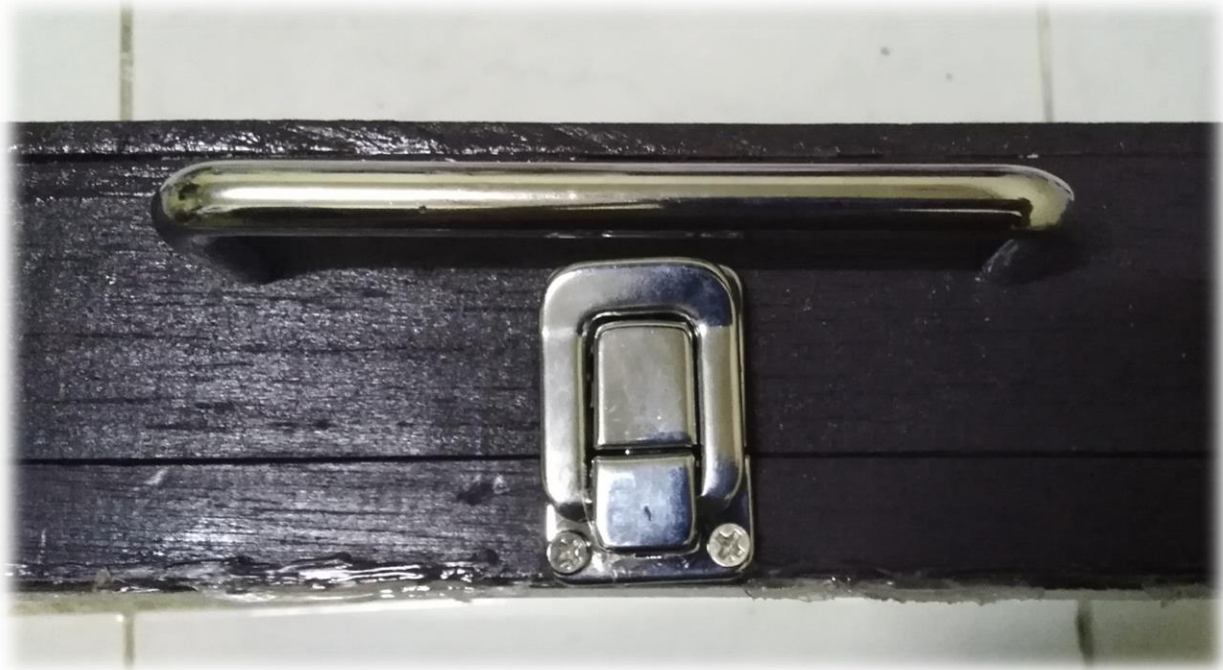
5.3 ติดแผ่นพลาสติกแข็งใส เป็นหน้าตัวกล่องเกม



5.4 เจาะรูติดตัวล็อกกล่องเกม



5.5 เจาะรูติดมือจับกล่องเกม



6. นำสิ่งกีดขวาง หนังสือดี ๆ ลูกยางทรงกลม มาใส่ในกล่องเกม



ชื่อสื่อ : ชุดการสอนปริศนาตามล่าหัวใจสีรุ้ง

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัดและนำไปใช้

ตัวชี้วัด วัดและเปรียบเทียบความยาวเป็นเซนติเมตร เป็นเมตร

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ความยาว

- การวัดความยาวโดยใช้หน่วยที่ไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน
- การวัดความยาวเป็นเซนติเมตร เป็นเมตร
- การเปรียบเทียบความยาวเป็นเซนติเมตร เป็นเมตร
- การแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบเกี่ยวกับความยาวที่มีหน่วยเป็นเซนติเมตร เป็นเมตร

วิธีการเล่น

1. จับสลากเพื่อจัดอันดับในการเดิน โดยกำหนดให้สีน้ำเงินเป็นตัวเดินที่หนึ่ง สีแดง สีส้ม สีเหลืองเป็นตัวเดินอันดับต่อไปตามลำดับ

2. ในกระดานจะมาสัญลักษณ์รูปหัวใจ เมื่อผู้เล่นเดินไปตกช่องหัวใจของสีใดจะต้องตอบคำถามของผู้เล่นในสีนั้น โดยผู้เล่นในช่องสีนั้นจะหยิบบัตรคำถามจากกองกลาง แล้วถามคำถามผู้เล่นที่เดินไปตกสีของตน หากตอบถูกจะได้ไปรอในช่องถัดไป หากตอบผิดจะได้อยู่ในช่องเดิม

ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นสีน้ำเงิน เดินไปตกช่องของสีแดง ผู้เล่นในสีแดงจำหยิบบัตรคำถามในกองกลางแล้วถามคำถามผู้เล่นสีน้ำเงิน ในกรณีที่ผู้เล่นสีน้ำเงินตอบคำถามได้ จะเดินไปรอในจุดพักของสีถัดไป และในกรณีที่สีน้ำเงินตอบผิดจะต้องเข้าไปรอในจุดพักของสีแดง จากนั้น สีแดง สีส้ม สีเหลือง จะเดินต่อไปตามลำดับ

3. ผู้เล่นที่ไปถึงหัวใจสีรุ้งก่อน จะเป็นผู้ชนะ

วิธีการสร้าง

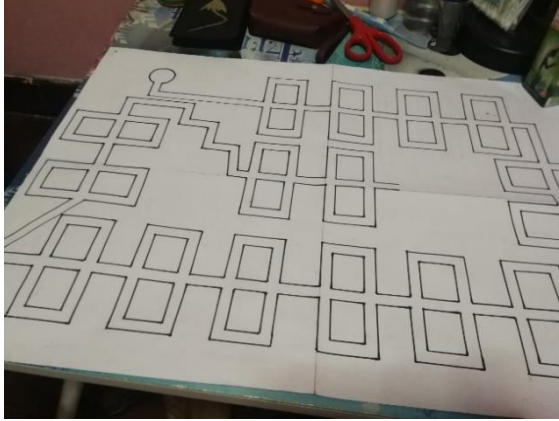
วัสดุ/อุปกรณ์

1. ไม้อัด 200 คูณ 2 cm 1 แผ่น
2. ไม้อัด 42 * 60 cm 2 แผ่น
3. นอตตะปูเหล็ก 2 เส้น
4. ฝาขวด
5. สีน้ำ
6. ตัวล๊อค
7. กระดาษกรรไกรขาว 2 หน้า
8. ปากกาเคมี

ขั้นตอนการสร้าง

■ ทำแผ่นปริศนา

1. กำหนดขนาดของสื่อที่ต้องการสร้างในที่นี้ผู้จัดทำกำหนดให้มีขนาด 12 คูณ 60 cm
2. ออกแบบสื่อที่ต้องการโดยล่างลงในกระดาษ 42 * 60 cm



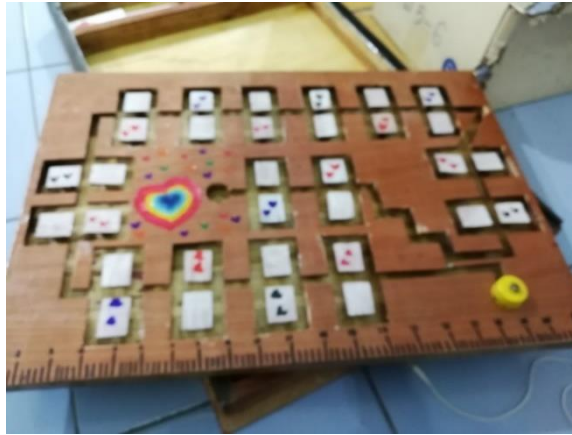
3. เจาะรูไม้อัดตามแบบที่ร่างไว้



4. ตกแต่งให้สวยงาม



5. เคลือบเงา



■ ตัวเดิน

1. เตรียมฝาขวดสีที่ต้องการ
2. เจาะรูตรงกลาง 3 เส้นออกแล้วติดกาว



■ กล่องใส่เกม

1. ตัดไม้ให้ได้ขนาด 47 คูณ 2 cm 3 แผ่นและ 75 * 2 cm 2 แผ่น และ 4 * 2 cm 1 แผ่น
2. เตรียมไม้อัด 2 แผ่น 2 นำไม้ที่ตัดไว้ประกอบเป็นกล่องตามแบบที่ต้องการโดยใช้ตะปูติดซึ่งผู้จัดทำได้ทำ ติดแผ่นเหล็กด้านบนสำหรับเลื่อนเปิดปิด



■ บัตรคำถาม

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)
2. ทำความเข้าใจแต่ละตัวชี้วัด
3. สร้างบัตรคำถามโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. ปรีนบัตรคำ



ชื่อสื่อ : ลำดับจำนวนธรรมชาติ (Number Sorting)

สาระที่ 1	จำนวนและพีชคณิต
มาตรฐาน	ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้
ตัวชี้วัด	<p>ป.1 (3) เรียงลำดับจำนวนไม่เกิน 100 และ 0 ตั้งแต่ 3 ถึง 5 จำนวน</p> <p>ป.2 (3) เรียงลำดับจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0 ตั้งแต่ 3 ถึง 5 จำนวน จากสถานการณ์ต่างๆ</p>
สาระการเรียนรู้แกนกลาง	<p>ป.1 การเรียงลำดับจำนวน</p> <p>ป.2 การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับจำนวน</p>
ตัวอย่างสื่อการสอน	“ลำดับจำนวนธรรมชาติ (Number Sorting)”



วิธีการเล่น

ในสื่อ 1 ชุดจะประกอบด้วยขบวนรถไฟ 1 ขบวน และแผ่นตัวเลข 5 แผ่น

1. ให้ผู้เล่นนำแผ่นตัวเลขทั้ง 5 แผ่น วางในช่องขบวนรถไฟโดยเรียงลำดับจำนวนจากน้อยไปมาก
2. หากผู้เล่นเรียงลำดับจำนวนได้ถูกต้อง แถบสีบนแผ่นตัวเลขทั้ง 5 แผ่น จะเรียงกันเป็นชั้นบันได แสดงให้เห็นเป็นปริมาณจากน้อยไปมาก

วิธีการสร้างสื่อ

วัสดุอุปกรณ์

1. แผ่นพลาสติก
2. กาวสองหน้า กาวลาเท็กซ์ กาวร้อน
3. กรรไกร
4. คัตเตอร์
5. เลื่อยฉลุ
6. กระดาษทราย
5. สติกเกอร์ใส
6. แผ่นตัวเลข, รูปภาพขบวนรถไฟ

ขั้นตอนการสร้างสื่อ

1. กำหนดขนาดของแผ่นตัวเลขที่ต้องการสร้าง ในที่นี้ผู้จัดทำได้กำหนดขนาดให้มีความกว้าง 6.5 เซนติเมตร และความยาว 6.5 เซนติเมตร
2. ออกแบบแผ่นตัวเลข จำนวน 5 แผ่น โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เริ่มจากกำหนดตัวเลขที่ต้องการใส่ลงในแผ่นตัวเลข (มีขอบเขตตัวเลข 1- 100 สำหรับชั้น ป.1)
3. ตกแต่งแผ่นตัวเลขโดยใส่รูปภาพให้มีความสวยงาม น่าสนใจ แต่สิ่งสำคัญที่ต้องมีในแผ่นตัวเลขก็คือแถบสีด้านล่างในแต่ละแผ่นจะต้องเรียงลำดับความสูงต่ำตามจำนวนน้อย-มากของตัวเลข ดังภาพ

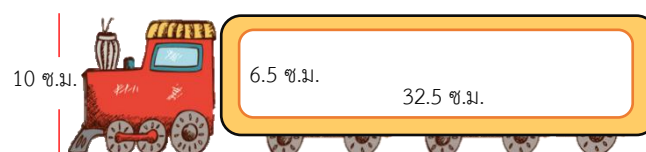


4. กำหนดขนาดของขบวนรถไฟ ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นช่องที่สามารถเรียงแผ่นตัวเลขทั้ง 5 แผ่นลงไปได้ ซึ่งต้องมีความกว้าง 6.5 เซนติเมตร และความยาว 32.5 เซนติเมตร

6.5 ซม.

32.5 ซม.

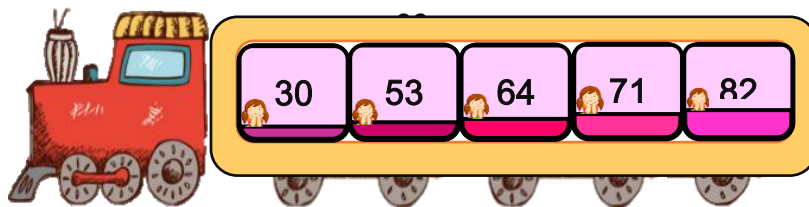
5. ออกแบบขบวนรถไฟให้มีความสวยงาม น่าสนใจ ในที่นี้ผู้จัดทำได้ออกแบบโดยเสร็จสมบูรณ์แล้ว ขบวนรถไฟมีขนาดความกว้าง 10 เซนติเมตร และมีความยาว 45 เซนติเมตร ดังภาพ



6. พิมพ์ภาพแผ่นตัวเลขและภาพขบวนรถไฟที่ออกแบบไว้ในขั้นตอนที่ 3 และ 5 รอไว้

7. ตัดแผ่นพลาสติกขนาดความกว้าง 11 เซนติเมตร และความยาว 50 เซนติเมตร จำนวน 2 แผ่น

8. ติดภาพขบวนรถไฟลงบนแผ่นพลาสติก 1 แผ่นจาก 2 แผ่นที่ตัดไว้ในขั้นที่ 7 จากนั้นติดแผ่นตัวเลข ทั้ง 5 แผ่น ลงในช่องขบวนรถไฟ และติดสติ๊กเกอร์ใส่แคเล็บบขบวนรถไฟทั้งขบวน เพื่อให้เกิดความคงทน สวยงาม ดึงภาพ



9. ทำการฉลุเฉพาะส่วนที่เป็นช่องขบวนรถไฟออก (ฉลุเฉพาะช่องที่ติดแผ่นตัวเลข)

10. นำแผ่นพลาสติกภาพขบวนรถไฟ ที่ฉลุเป็นช่องแล้วติดทับลงบนแผ่นพลาสติกที่เหลืออีก 1 แผ่น จากนั้นใช้เลื่อยฉลุ เลื่อยตามภาพขบวนรถไฟ และเก็บรายละเอียดของตัวล้อโดยใช้กระดาษทรายขัดที่แผ่นพลาสติกให้มีความเรียบ โคนงาม สวยงาม

12. นำแผ่นพลาสติกที่ถูกฉลุออกในขั้นที่ 9 (แผ่นพลาสติกที่ติดแผ่นตัวเลขไว้) มาตัดให้เป็นแผ่นตัวเลข 5 แผ่น จากนั้นเก็บรายละเอียดของตัวล้อโดยใช้กระดาษทรายขัดที่แผ่นพลาสติกให้มีความเรียบ โคนงาม สวยงาม

13. จะได้สื่อ “ลำดับจำนวนธรรมชาติ (Number Sorting)” ที่เสร็จสมบูรณ์

ชื่อสื่อ : ตัวเลขธรรมชาติ มากระโดดให้สุด ๆ (Jumping Number)

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวนการดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

- ตัวชี้วัด ป.1**
1. บอกจำนวนสิ่งของต่าง ๆ แล้วแสดงสิ่งต่าง ๆ ตามจำนวนที่กำหนด อ่านและเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย แสดงจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0
- ป.2**
1. บอกจำนวนของสิ่งต่าง ๆ บอกจำนวนสิ่งของต่าง ๆ แล้วแสดงสิ่งต่าง ๆ ตามจำนวนที่กำหนด อ่านและเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย ตัวหนังสือ แสดงจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ป. 1 จำนวนนับ 1 ถึง 100 และ 0

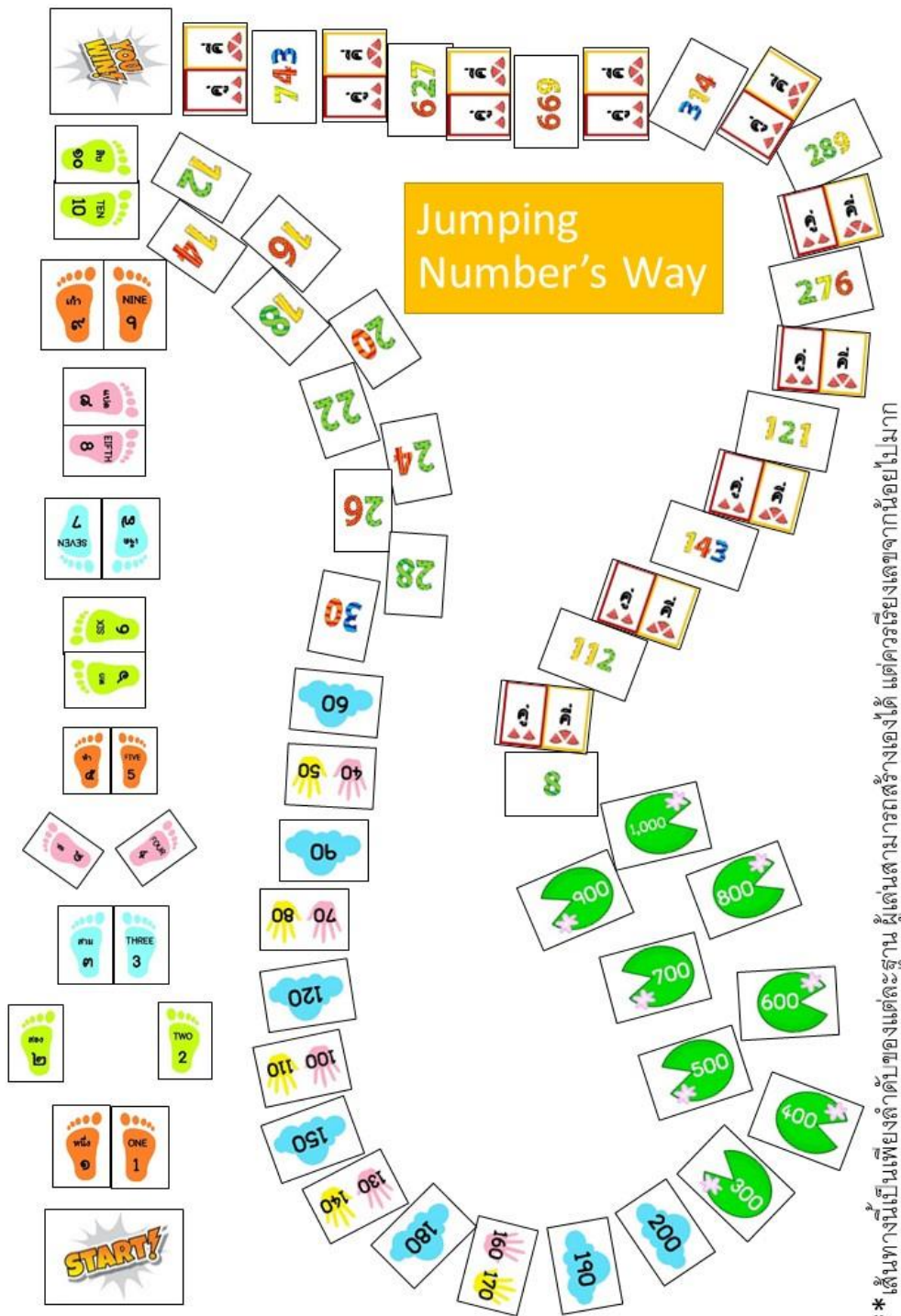
- การนับทีละ 1 และทีละ 10
- การอ่านและเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทยแสดงจำนวน
- การบอกอันดับที่

ป. 2 จำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0

- การนำทีละ 0 ทีละ 5 ทีละ 10 และทีละ 100
- การอ่านและการเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย และตัวหนังสือแสดงจำนวน
- จำนวนคู่ จำนวนคี่

วิธีการเล่น

1. วางแผ่นเกมส์ตามแผนภาพดังนี้ (อาจจะออกแบบแตกต่างจากรูปดังต่อไปนี้)



2. มีทั้งหมด 5 ด้าน ดังนี้

- ด้านที่ 1 นับทีละ 1

ผู้เล่นกระโดดตามแผ่นเท้าตามลักษณะที่วางไว้พร้อมกับเปล่งเสียงตามจำนวนที่กระโดดและกระโดดตามลำดับตัวเลขจากน้อยไปมาก

- ด้านที่ 2 นับทีละ 2

ผู้เล่นกระโดดขาเดียวสลับไปมาระหว่างแผ่นพร้อมเปล่งเสียงตามตัวเลขบนแผ่นป้าย

- ด้านที่ 3 นับทีละ 10

ผู้เล่นทำตามสัญลักษณ์ตั้งแผ่นป้ายบอกและทำตามจากเลขน้อยไปเลขมาก

สัญลักษณ์มือ นำมือแปะบนแผ่นป้าย

สัญลักษณ์ก้อนเมฆ กระโดดขาคู่

- ด้านที่ 4 นับทีละ 100

ผู้เล่นกระโดดตามตัวเลขจากน้อยไปมาก โดยกระโดดแบบกบ

- ด้านที่ 5 จำนวนคู่หรือจำนวนคี่

ผู้เล่นกระโดดตามหมายเลข และพิจารณาว่าเลขที่ยืนอยู่บนนั้นเป็นเลขคู่หรือเลขคี่ ถ้าเป็นเลขคู่ให้กระโดดไปฝั่งเลขคู่ แต่ถ้าเป็นเลขคี่ให้กระโดดไปฝั่งเลขคี่ ไปเรื่อยๆ จนจบเกม

วิธีการสร้าง

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4
2. แผ่นพลาสติกเคลือบใส
3. เตารีด
4. แผ่นเสื่อโยคะ
5. ปืนกาว
6. กรรไกร/คัตเตอร์

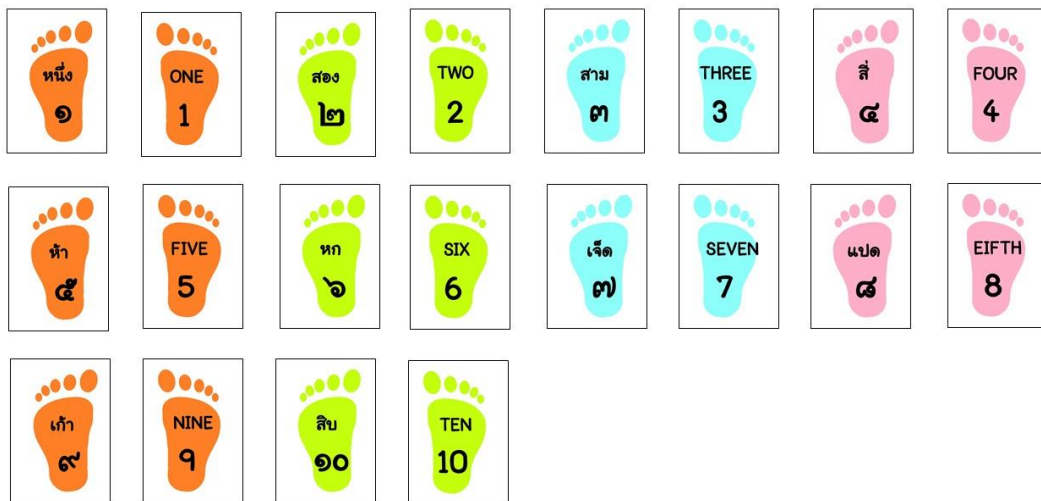
ขั้นตอนการสร้างสื่อ

1. ออกแบบแม่พิมพ์ใน PowerPoint และปริ้น์ลงบนกระดาษ A4 ทั้งหมด 73 แผ่น มีดังนี้

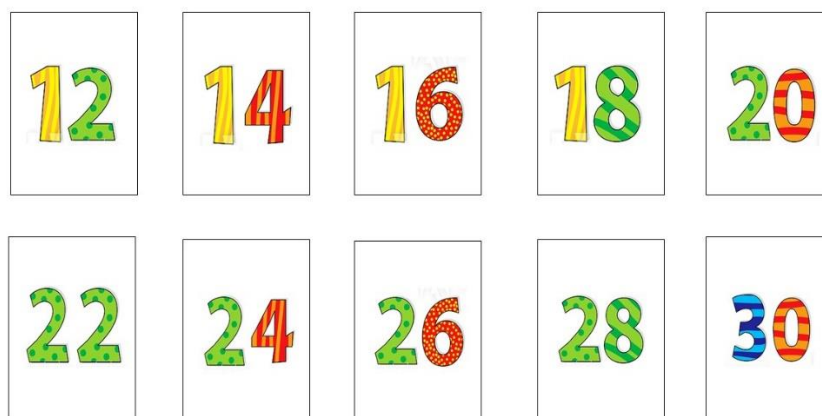
1) แผ่นเริ่มต้น จำนวน 1 แผ่น



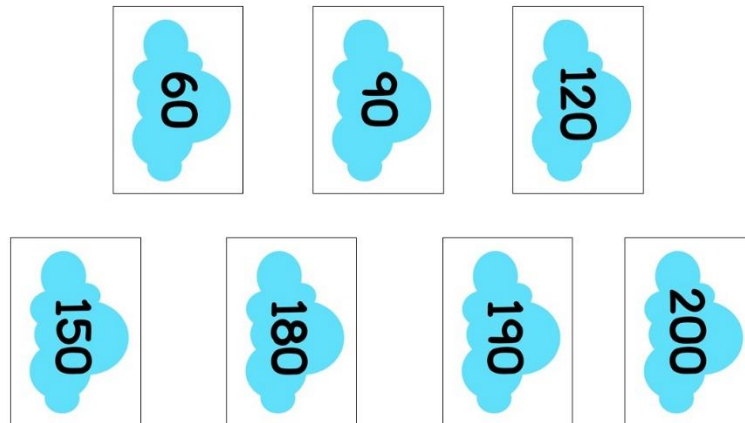
2) แผ่นตัวเลขภาษาไทย ตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวอ่านภาษาไทย และตัวอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 20 แผ่น (สามารถเพิ่มจำนวนตัวเลขได้)



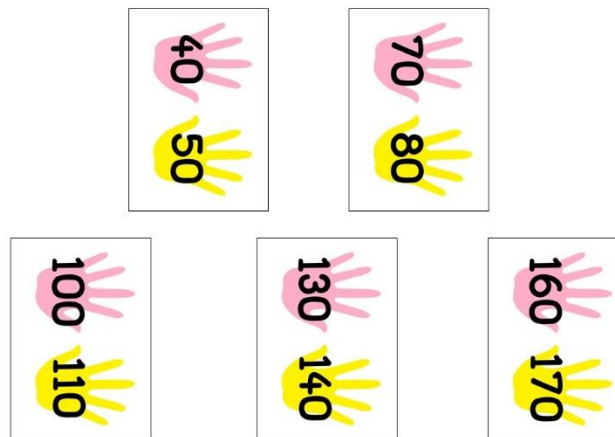
3) แผ่นตัวเลขนับเพิ่มทีละ 2 จำนวน 10 แผ่น (สามารถเพิ่มจำนวนตัวเลขได้)



4) แผ่นตัวเลขนับเพิ่มทีละ 10 แบบก้อนเมฆ จำนวน 7 แผ่น (สามารถเพิ่มจำนวนตัวเลขได้)



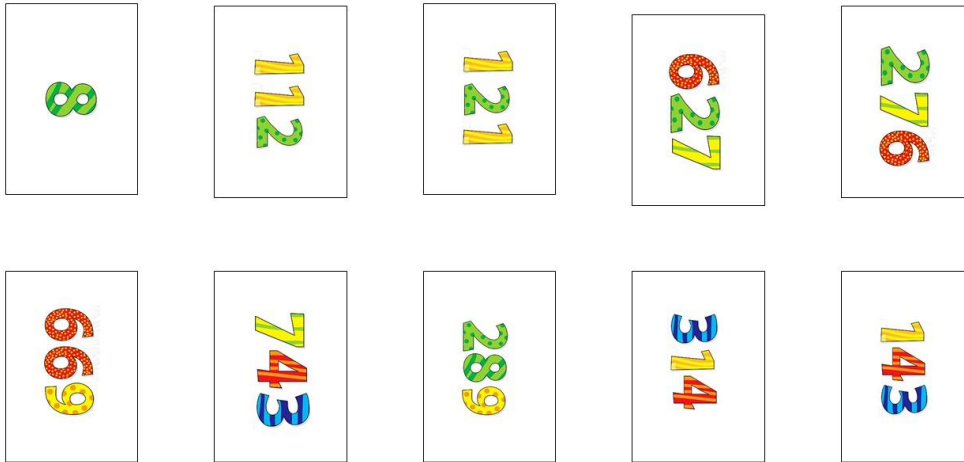
5) แผ่นตัวเลขนับเพิ่มทีละ 10 แบบแปะมือ จำนวน 5 แผ่น (สามารถเพิ่มจำนวนตัวเลขได้)



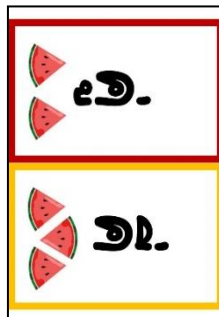
6) แผ่นตัวเลขนับเพิ่มทีละ 100 จำนวน 10 แผ่น (สามารถเพิ่มจำนวนตัวเลขได้)



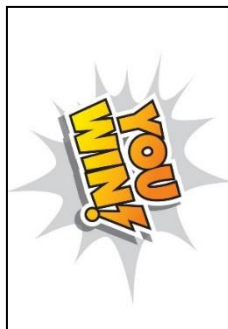
7) แผ่นตัวเลข จำนวน 10 แผ่น (สามารถเปลี่ยนตัวเลขหรือจำนวนแผ่นได้)



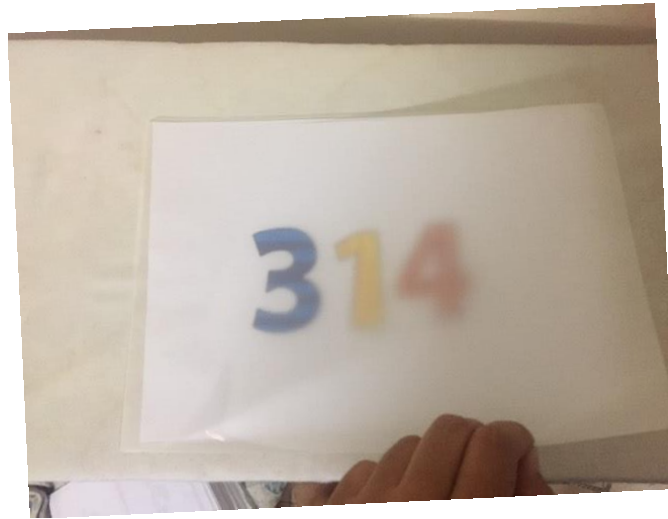
8) แผ่นแสดงจำนวนคู่คี่ จำนวน 10 แผ่น (สามารถเพิ่มหรือลดตามแผ่นในข้อ 7 ได้)



9) แผ่นจบเกม จำนวน 1 แผ่น



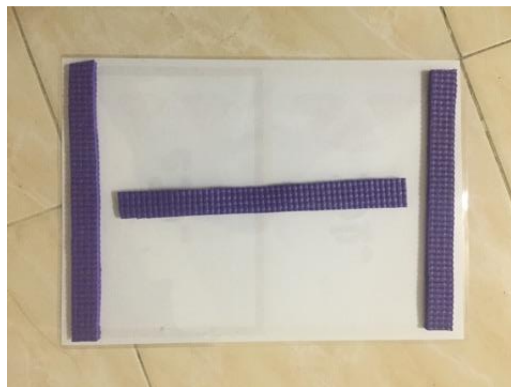
2. นำแผ่นกระดาษที่ได้จากข้อที่ 1 มาเคลือบแผ่นพลาสติกใสโดยใช้เตารีดแนบโดยมีกระดาษขาว A4 รอง เตารีดกับแผ่นเคลือบพลาสติก มีฉนวนกระดาษเคลือบพลาสติกจะไหม้ เปิดไฟเตารีดเบา ๆ



3. ตัดแผ่นสื่อน็อยคคะ เป็นเส้น ๆ ขนาด 14 ซม. × 1.5 ซม.



4. นำแผ่นสื่อน็อยคคะที่ตัดแล้วมาติดกับแผ่นที่เคลือบพลาสติกตามแนวขอบ



ข้อลื้อ : วงลื้อจำนวน

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ป.1 1. บอกจำนวนของสิ่งต่างๆ แสดงสิ่งต่างๆตามจำนวนที่กำหนด อ่านและเขียน ตัวเลขฮินดูอารบิก ตัดเลขไทย แสดงจำนวนไม่เกิน 100 และ 0

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- หลักค่าของเลขโดดในแต่ละหลัก และการเขียนอ่านตัวเลข แสดงจำนวนในรูปกระจาย
- การแสดงจำนวนนับไม่เกิน 20 ในรูปความสัมพันธ์ของจำนวนแบบส่วนย่อยส่วนรวม

วิธีการเล่น

1. จะเห็นลื้อวงลื้อจำนวน มีวงลื้อทั้งหมด 4 วงลื้อ 2 วงลื้อแรก เป็นชุดของคำลื้อ 2 วงลื้อหลังเป็นชุดของคำตอบ
2. หมุนวงลื้อที่เป็นชุดคำลื้อ ตั้งแต่จำนวน 0 ถึงจำนวนที่ไม่เกิน 100 โดยหมุนจากช่องด้านบน
3. จากนั้นให้หมุนวงลื้อที่เป็นชุดของคำตอบ ที่เป็นหลักสิบ และหลักหน่วย

วิธีการสร้าง

อุปกรณ์

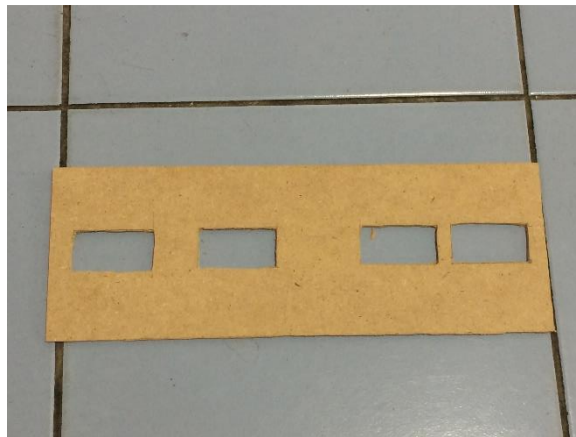
- ไม้อัดแข็ง 41x65 ซม. จำนวน 1 แผ่น
- กระดาษแข็ง 1 แผ่น
- กระดาษ A4 ปริ้นส์ตัวเลข
- ม้วนเทป 4 อัน
- สติกเกอร์ใส 1 แผ่น
- ตะเกียบ 1 คู่
- กาว
- กรรไกร

ขั้นตอนการสร้าง

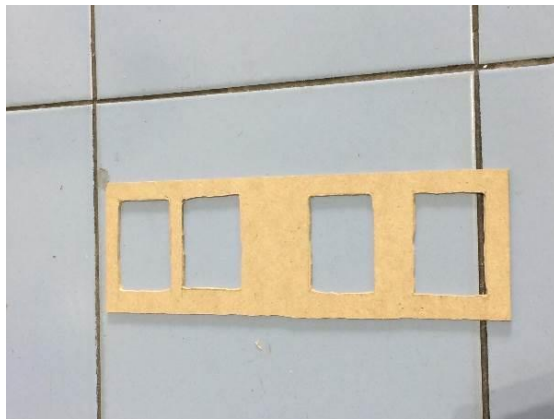
1. ตัดไม้อัดแข็ง ให้มีขนาด 11x31 ซม. จำนวน 4 แผ่น



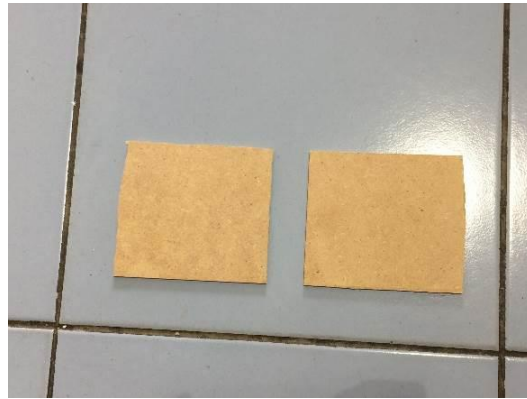
2. นำไม้อัดแข็งขนาด 11x31 ซม. มาเจาะช่องเพื่อแสดงจำนวนตัวเลข ตามภาพ



3. นำไม้อัดแข็งขนาด 11x31 ซม. มาเจาะช่องเพื่อเป็นช่องสำหรับหมุนวงล้อ



4. ตัดไม้อัดแข็ง ให้มีขนาด 9×11 ซม. จำนวน 2 แผ่น



5. ปรี้นส์ตัวเลข 0-9 จำนวน 3 แผ่น 0-90 จำนวน 1 แผ่น จากนั้นนำไปติดสติกเกอร์ใส



6. นำแผ่นตัวเลขทั้งหมดไปติดกับม้วนเทป



7. นำส่วนประกอบทั้งหมด คือ แผ่นไม้อัดขนาด 11x31 ซม. 2 แผ่น ไม้อัดแข็งที่เจาะช่องแสดงตัวเลข จำนวน 1 แผ่น และไม้อัดแข็ง ขนาด 9 x 11 ซม. 2 แผ่น มาประกอบเป็นกล่องตามภาพ



8. นำวงล้อที่ติดแผ่นจำนวนแล้ว มาประกอบเรียงกันใส่ตะเกียบ



9. นำวงล้อมาประกอบกับตัวกล่อง



10. นำไม้อัดแข็งที่เจาะช่องสำหรับหมุนวงล้อ 1 แผ่น มาประกอบไว้ด้านบน ตามภาพก็สามารถนำสื่อไปใช้ได้เลย



ชื่อสื่อ : ตาชั่งเสียงทนาย

สาระที่ 2 การวัดและเรขาคณิต

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัดและนำไปใช้

ตัวชี้วัด ป.1 2. วัดและเปรียบเทียบน้ำหนักเป็นกิโลกรัมเป็นขีด

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การวัดน้ำหนักเป็นกิโลกรัม เป็นขีด
- การเปรียบเทียบน้ำหนักเป็นกิโลกรัม เป็นขีด

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เล่นกดปุ่มเพื่อให้เข็มนาฬิกาหมุน และกดหยุดตามต้องการ
2. ดูว่าเข็มหยุดที่ใด จากนั้นหมุนตัวเลขที่บอกจำนวนกิโลกรัมและขีดให้ตรงกับหน้าปัดตราชั่ง
3. กดปุ่มหมุนเข็มนาฬิกาอีกครั้ง และดูว่าเข็มหยุดที่ใด
4. หมุนตัวเลขช่องด้านล่างที่บอกจำนวนขีดให้ตรงกับหน้าปัดตราชั่ง
5. เปรียบเทียบการหมุนครั้งแรกกับครั้งที่สอง แล้วเลื่อนเครื่องหมายให้ถูกต้อง

วิธีการสร้าง

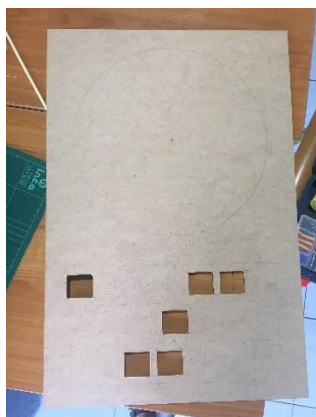
อุปกรณ์

- ไม้อัดขนาด 41x65 ซม. จำนวน 4 แผ่น
- ฟิวเจอร์บอร์ด 1 แผ่น
- สติกเกอร์ใส 1 แผ่น
- กระดาษA4
- หลอดจำนวน 5 อัน
- กระดาษแข็งแผ่นใหญ่ 1 แผ่น
- ตะเกียบ 6 อัน
- กรรไกร, คัตเตอร์
- กาว
- มอเตอร์ขนาดเล็ก 1 อัน

- สวิตช์ไฟขนาดเล็ก 1 อัน
- ถ่าน 2 ก้อน
- สายไฟเส้นเล็กยาวประมาณ 1 เมตร
- ปากกาเมจิกสีดำ 1 แท่ง
- เข็มนาฬิกา
- บานพับประตู 2 อัน

ขั้นตอนการสร้าง

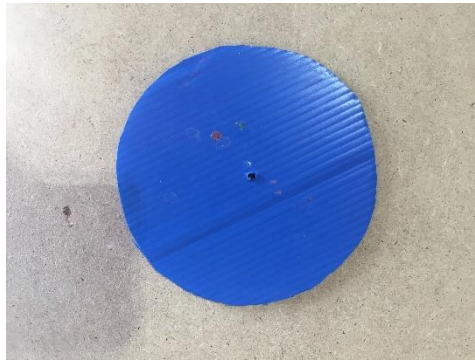
1. ตัดไม้อัดเป็นช่องขนาด 4×3.5 ซม. จำนวน 6 ช่อง และวาดรูปวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 32 ซม.



2. ตัดไม้อัดขนาด 41×6 ซม. จำนวน 2 แผ่น และตัดไม้อัดขนาด 65×6 ซม. จำนวน 2 แผ่น



3. ตัดฟิวเจอร์บอร์ดเป็นรูปวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 9.5 ซม.



4. ตัดกระดาษขนาด 30x4 ซม. และติดตัวเลข 0-9 จำนวน 5 แผ่น และติดตัวเลข 0-4 จำนวน 1 แผ่น

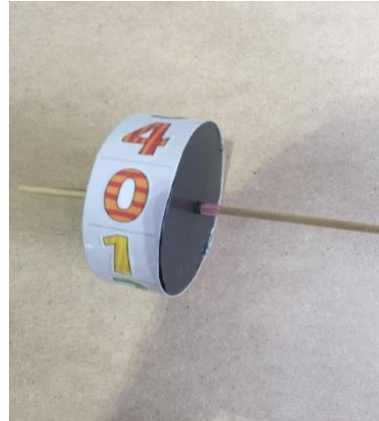
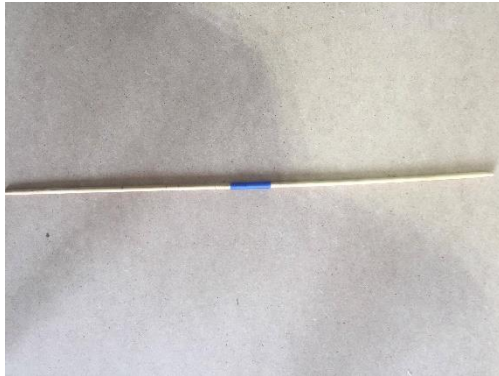
แผ่น



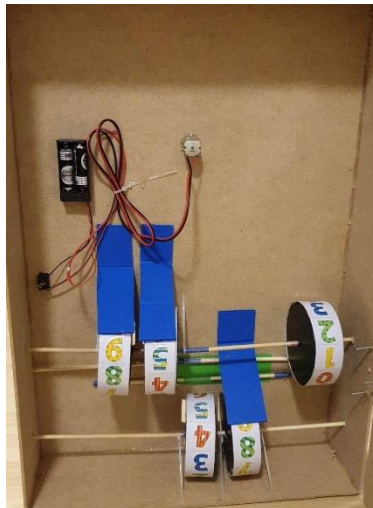
5. นำกระดาษแข็งที่ติดตัวเลขมาประกอบกับฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดเป็นวงกลมจำนวน 2 แผ่น พร้อมใส่หลอดตรงกลาง



6. นำตะเกียบ 2 อันมาต่อกันแล้วเสียบเข้าไปในหลอด



7. ติดมอเตอร์และนำวงกลมที่ทำไว้มาติด ตามภาพ (อาจติดฟิวเจอร์บอร์ดเพิ่มเพื่อไม่ให้วงกลมหมุนเองอัตโนมัติ)



8. วาดรูปตราชั่ง ติดเข็มนาฬิกา(ติดกับมอเตอร์ขนาดเล็ก) ติดป้ายหน่วยที่เป็นกิโลกรัมและเป็นขีด



9. ประกอบแผ่นไม้อัดที่ตัดไว้ แล้วติดบานพับประตู เข้ากับไม้อัด



แบบทดสอบ

คำชี้แจง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. 1 กิโลกรัม =ขีด

ก. 10 ขีด

ข. 20 ขีด

ค. 30 ขีด

ง. 40 ขีด

2. ซอยมีไก่ 15 ตัว มีเป็ด 13 ตัว ซอยมีไก่อมากกว่าเป็ดกี่ตัว

ก. 1 ตัว

ข. 2 ตัว

ค. 3 ตัว

ง. 4 ตัว

3. $84 + 13 = \square$ เท่ากับเท่าใด

ก. 97

ข. 99

ค. 101

ง. 103


4. ข้อใดเป็นเลขจำนวนคู่ทั้งหมด

ก. 21 25 26

ข. 32 34 39

ค. 46 48 50

ง. 56 64 75

5.  จากรูปตรงกับข้อใด

ก. วงรี

ข. สี่เหลี่ยม

ค. วงกลม

ง. สามเหลี่ยม

6.   จากรูปข้อใดเรียงได้ถูกต้อง

ก. สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม

ข. วงกลม สี่เหลี่ยม

ค. สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม

ง. สี่เหลี่ยม วงกลม

7.  จากรูปตรงกับข้อใด

ก. ทรงสี่เหลี่ยม

ข. ทรงสามเหลี่ยม

ค. ทรงกลมวงกลม

ง. วงกลม

8. ต้นมะพร้าวสูง 3 เมตร ต้นกล้วยสูง 1 เมตร ต้นมะพร้าวสูงกว่าต้นกล้วยเท่าไร

ก. 2

ข. 3

ค. 4

ง. 5

9. สระว้ยน้ำรูปสี่เหลี่ยม กว้าง 7 เมตร ยาว 10 เมตร มีความยาวรอบรูปเท่าใด

- ก. 17 ข. 27 ค. 34 ง. 44

10. มานัก 56 กิโลกรัม ญานัก 49 กรัม ใครหนักกว่ากัน

- ก. มา ข. ญา ค. ยุทธ ง. มานักเท่าญา

11. $101 \underline{\quad} 110$ ข้อใดถูกต้อง

- ก. $101 = 110$ ข. $110 > 110$ ค. $110 > 101$ ง. $101 > 110$

12. $5 \underline{\quad} 4$ ข้อใดถูกต้อง

- ก. $5 > 4$ ข. $4 > 5$ ค. $5 < 4$ ง. $5 = 4$

13. 92 แสดงจำนวนในรูปกระจายได้อย่างไร

- ก. $80 + 12$ ข. $82 + 2$ ค. $90 + 2$ ง. $92 + 2$

14. 84 แสดงจำนวนในรูปกระจายได้อย่างไร

- ก. $80 + 4$ ข. $81 + 3$ ค. $82 + 2$ ง. $83 + 1$

15. ในสื่อ “ลำดับจำนวนธรรมชาติ (Number Sorting)” ถ้าหากผู้เล่นเรียงลำดับแผ่นจำนวนทั้ง 5 แผ่นลงในขบวนรถไฟได้อย่างถูกต้อง ลำดับของตัวเลขจะเป็นอย่างไร

- ก. 30 53 64 71 82
 ข. 30 53 71 64 82
 ค. 53 71 30 64 82
 ง. 53 30 64 71 82

16. จากมาตรฐาน ค.1.1 ตัวชี้วัดที่ 3 ระบุว่าการเล่นเรียงลำดับจำนวนต้องมีขอบเขตจำนวนอยู่ที่เท่าใด

- ก. จำนวนไม่เกิน 1000 และ 0
 ข. จำนวนไม่เกิน 100 และ 10
 ค. จำนวนไม่เกิน 100 และ 0
 ง. จำนวนไม่เกิน 1000 และ 100

17. สามร้อยสี่สิบห้า เขียนเป็นตัวเลขไทยได้อย่างไร

- ก. ๓๔๔ ข. ๓๔๕ ค. ๓๕๔ ง. ๓๕๕

18. 873 อ่านว่าอย่างไร

- ก. แปดร้อยสิบสาม ข. แปดร้อยเจ็ดสิบ
 ค. แปดร้อยเจ็ดสิบสาม ง. แปดร้อยเจ็ดสิบเจ็ด

19. ข้อใดมีค่าเท่ากับ 1 กิโลกรัม 5 ชีด

ก. 0.15 ชีด

ข. 1.0 ชีด

ค. 1.5 ชีด

ง. 15 ชีด

20. ข้อใดมีค่าเท่ากับ 36 ชีด

ก. 3 กิโลกรัม

ข. 3 กิโลกรัม 6 ชีด

ค. 6 กิโลกรัม 3 ชีด

ง. 36 กิโลกรัม

เฉลยแบบทดสอบ

1. ก. 10 ซีด
2. ข. 2 ตัว
3. ก. 97
4. ค. 46 48 50
5. ค. วงกลม
6. ก. สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม
7. ค. ทรงกลมวงกลม
8. ก. 2
9. ค. 34
10. ก. มา
11. ค. $110 > 101$
12. ก. $5 > 4$
13. ค. $90 + 2$
14. ก. $80 + 4$
15. ก. 30 53 64 71 82
16. ค. จำนวนไม่เกิน 100 และ 0
17. ข. ๓๔๕
18. ค. แปดร้อยเจ็ดสิบสาม
19. ง. 15 ซีด
20. ข. 3 กิโลกรัม 6 ซีด

วีดิทัศน์สื่อการสอนคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อสื่อ : Racing Box (มหัศจรรย์รถแข่ง)

https://youtu.be/uJ_vKWnsUQI

ชื่อสื่อ : Equal or Not (เท่ากันไหมนะ ?)

<https://youtu.be/Ew2tuKTfAqc>

ชื่อสื่อ : GEO – ยางยืด

<https://youtu.be/VB5cRl4l5GI>

ชื่อสื่อ : ชุดการสอนปริศนาตามล่าหัวใจสีรุ้ง

<https://www.youtube.com/watch?v=ElhW0fVEHEk&feature=youtu.be>

ชื่อสื่อ : ลำดับจำนวนธรรมชาติ (Number Sorting)

<https://youtu.be/X1fU-aSdXkl>

ชื่อสื่อ : ตัวเลขธรรมชาติ มากระโดดให้สุด ๆ (Jumping Number)

<https://youtu.be/e4qOBfeE60M>

ชื่อสื่อ : วงล้อจำนวน

<https://youtu.be/OO0oXQNDt54>

ชื่อสื่อ : ตาชั่งเสียงทาย

<https://youtu.be/qcQDEdckRes>