

ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล

เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางจุฬาลักษณ์ พิณทอง

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เกมบันไดงูการหาร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ปัญหาของการจัดการเรียนรู้เรื่องการหาร นักเรียนมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนหลายคนยังไม่เข้าใจหลักการหารอย่างถูกต้อง เช่น การหารไม่ลงตัวหรือการหารที่มีเศษ นักเรียนบางส่วนยังไม่สามารถคำนวณการหารได้รวดเร็วและถูกต้อง อาจเกิดจากการท่องสูตรคูณไม่คล่องหรือขาดการฝึกฝน และการเรียนการสอนแบบปกติที่เน้นการคำนวณและท่องจำอาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่กระตือรือร้นในการเรียนรู้ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โครงงานนี้จึงพัฒนา "เกมบันไดงูการหาร" เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการหารในระดับประถมศึกษา โดยใช้แนวคิดของเกมกระดานมาประยุกต์กับโจทย์คณิตศาสตร์ เพื่อเปลี่ยนการเรียนรู้ให้เป็นเรื่องสนุก การเล่นเกมช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้สีกกดดัน เพื่อฝึกทักษะการคำนวณผ่านการเล่นนักเรียนจะได้ฝึกการหารผ่านโจทย์ที่อยู่ในเกม ทำให้จดจำและเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา เกมมีเงื่อนไขและกติกาที่ต้องใช้การคิดอย่างมีเหตุผล เช่น การตัดสินใจ

เลือกตอบคำถามเพื่อก้าวไปข้างหน้า และเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบกลุ่ม นักเรียนสามารถเล่นเกมเป็นทีม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการช่วยเหลือกันในระหว่างเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การหาร เป็นทักษะที่สำคัญเพราะเป็นทักษะทางคณิตศาสตร์ที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน และ มีความจำเป็นที่จะต้องใช้ในการเรียนคณิตศาสตร์ชั้นสูง รวมทั้งเป็นทักษะที่สัมพันธ์กับการบวก การลบ และการคูณ ทักษะการหารต้องอาศัยทักษะการคูณเป็นพื้นฐาน ดังนั้นถ้านักเรียนมีทักษะการหารที่ดีจะทำให้มีทักษะอื่น ๆ ตามไปด้วย เมื่อไปศึกษารายละเอียดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วพบว่า นักเรียนมีปัญหาเรื่องการหารมากที่สุด เพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น เป็นเรื่องยากที่ทั้งครูผู้สอนและนักเรียน ครูผู้สอนต้องใช้สื่อรูปธรรมมาช่วยสอนมาก จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดมโนคติและทักษะการหาร เป็นการสอนให้นักเรียนเกิดแนวคิดและสอนวิธีทำโดยการนำวิธีทำไปสัมพันธ์กับแนวคิดเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระทำได้ยาก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการหารของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้สาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อาจเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ คือปัญหาจากตัวนักเรียน เช่น นักเรียนขาดความรู้พื้นฐานที่ดีจากการเรียนในระดับชั้นต้น นักเรียนขาดความรับผิดชอบ ขาดความสนใจ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยคิดว่า วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยากที่สุด เนื้อหาบางเรื่องนักเรียนไม่ได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนส่วนใหญ่มีงานที่บ้านที่ต้องรับผิดชอบ ไม่มีเวลาทบทวนเนื้อหา หรือทำการบ้าน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำในฐานะครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนโดยใช้โครงงานเกมบันไดงูการหาร มาพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ฝึกทักษะต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการเรียนรู้ได้ดีและจดจำได้ยาวนานดึงดูดความสนใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีความคิด

สร้างสรรค์ แก้ปัญหาได้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ ทั้งยังส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนอย่างแท้จริง และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ได้ความรู้จากการเล่นเกมบันไดงูการหาร
2. เพื่อพัฒนาเกมบันไดงูให้มีความน่าสนใจและมีประโยชน์มากขึ้น
3. เพื่อสร้างเกมบันไดงูให้บูรณาการเข้ากับวิชาคณิตศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี) ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

เกม เป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เล่นเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้-ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน (ทิตนา แคมมณี, 2522: 201) เกมบันไดงู คือ เกมกระดานเด็กเล่นชนิดหนึ่ง เล่นโดยผู้เล่นสองคนขึ้นไป บนตารางช่องสี่เหลี่ยมที่มีตัวเลขกำกับ ซึ่งขนาดของตารางนั้นแตกต่างกันออกไป (ปกติแล้วจะเป็น 8×8, 10×10 หรือ 12×12) ในบางช่องจะมี "บันได" พาดเชื่อมกันระหว่างสองช่อง และมี "งู" เชื่อมระหว่างสองช่องเช่นกัน โดยบันไดและงูจำนวนหนึ่งจะพาดผ่านแทบทั่วทั้งกระดานอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ซึ่งจะมีผลต่อการเดินไปตามช่องระหว่างเล่น คณิตศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่มุ่งค้นคว้าเกี่ยวกับ โครงสร้างนามธรรมที่ถูกกำหนดขึ้นผ่านทางกลุ่มของสัจพจน์ซึ่งมีการให้เหตุผลที่แน่นอนโดยใช้ตรรกศาสตร์สัญลักษณ์ และสัญกรณ์คณิตศาสตร์ เรามักนิยามโดยทั่วไปว่าคณิตศาสตร์เป็นสาขาวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและโครงสร้าง, การเปลี่ยนแปลง, และปริภูมิ กล่าวคร่าวๆ ได้ว่าคณิตศาสตร์นั้นสนใจ “รูปร่างและจำนวน” เนื่องจากคณิตศาสตร์มิได้สร้างความรู้ผ่านกระบวนการทดลอง บางคนจึงไม่จัดว่าคณิตศาสตร์เป็นสาขาของวิทยาศาสตร์ การหาร หมายถึง การแบ่ง

ออกหรือเอาออกครั้งละเท่า ๆ กัน หลายๆ ครั้ง จนได้ค่าเศษเป็น “0” เรียกว่า การหารลงตัว แต่ถ้าค่าเศษไม่เป็น “0” เรียกว่า การหารไม่ลงตัว

เกมบันไดงูเป็นเกมกระดานคลาสสิกที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย และได้รับความนิยมไปทั่วโลก

เกมบันไดงู

ลักษณะเกม

1. เกมนี้เล่นบนกระดานที่มีช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสเรียงกันเป็นลำดับ โดยมีบันไดและงูปรากฏอยู่บนช่องต่างๆ
2. ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่จะเดินไปข้างหน้า
3. หากผู้เล่นเดินไปตกในช่องที่มีบันได ก็จะได้เลื่อนขึ้นไปตามบันไดนั้น
4. แต่ถ้าผู้เล่นเดินไปตกในช่องที่มีหัวงู ก็จะต้องเลื่อนลงมาตามตัวงู

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละคนจะผลัดกันทอยลูกเต๋า
2. เดินตัวหมากไปตามจำนวนช่องที่ทอยได้
3. ถ้าตกช่องบันได จะได้ขึ้นบันไดไปช่องที่สูงกว่า
4. ถ้าตกช่องหัวงู จะต้องไหลลงไปช่องที่ต่ำกว่า
5. ใครเดินไปถึงช่องสุดท้ายก่อนเป็นผู้ชนะ

ความสนุกของเกม

1. เกมบันไดงูเป็นเกมที่เล่นง่าย ไม่ซับซ้อน
2. เป็นเกมที่ต้องอาศัยโชคจากการทอยลูกเต๋า
3. สร้างความตื่นเต้นและลุ้นระทึกให้กับผู้เล่น
4. เป็นเกมที่เล่นได้หลายคน ทำให้เกิดความสุขสนุกร่วมในกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว

ประโยชน์ของเกม

1. ฝึกทักษะการนับเลข
2. เรียนรู้เรื่องความน่าจะเป็น
3. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและเพื่อนฝูง
4. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มผู้เล่น

เกมบันไดงูเป็นเกมที่เหมาะสำหรับทุกโอกาส ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน หรือการใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้:

- ❖ เข้าใจและสามารถใช้กระบวนการหารเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
- ❖ สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องการหารไปใช้ในชีวิตประจำวัน


เป้าหมายของการเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการหารได้
- 1.2 นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาการหารได้อย่างถูกต้อง
- 1.3 นักเรียนสามารถใช้แนวคิดเชิงกลยุทธ์ในการหาร เช่น การหารแบบไม่ลงตัว
- 1.4 นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

2. วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

กิจกรรม	ขั้นตอน	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
กิจกรรมที่ 1: การตั้งคำถามกระตุ้นการคิด (Think-Pair-Share)	<ul style="list-style-type: none">❖ ครูตั้งคำถาม เช่น ถ้าเรามีลูกอม 12 เม็ด แล้วต้องแบ่งให้เพื่อน 4 คนเท่า ๆ กัน แต่ละคนจะได้กี่เม็ด? ให้นักเรียนคิดคำตอบด้วยตนเอง (Think)❖ ให้นักเรียนจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนความคิด (Pair)❖ ให้นักเรียนแชร์คำตอบและวิธีคิดกับทั้งชั้นเรียน (Share)	นักเรียนสามารถเข้าใจแนวคิดพื้นฐานของการหารจากสถานการณ์จริง

	<p>❖ ครูพานักเรียนศึกษาวิธีทำเกมบันไดงูจากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) YouTube</p>  <p>Twinkl เกมบันไดงูวันปีใหม่ - Happy New Year Snak...</p>	
<p>กิจกรรมที่ 2: เกมแบ่งของ (Hands-on Activity)</p>	<p>❖ แจกอุปกรณ์ เช่น ถั่ว กระจุดม หรือเหรียญ ให้แต่ละกลุ่ม</p> <p>❖ ครูกำหนดโจทย์ เช่น "มีถั่ว 24 เม็ด จะแบ่งให้ 6 คนเท่า ๆ กัน จะได้กี่เม็ดต่อคน?"</p> <p>❖ ให้นักเรียนใช้ของจริงในการทดลองแบ่งของให้นักเรียนเขียนประโยคสัญลักษณ์ของการหาร เช่น $24 \div 6 = 4$</p> <p>❖ ครูพานักเรียนเล่นเกมบันไดงูการหารจาก แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้</p>  <p>YouTube เกมส์บ้านโดงู เล่นยังไง สอนลูกเล่นครั้งแรก เรยริกะ i...</p>	<p>นักเรียนเห็นภาพของการหารชัดเจนขึ้น</p>
<p>กิจกรรมที่ 3: เกมบิงโกการหาร</p>	<p>❖ ครูพานักเรียนเล่นเกมบิงโกการหารจากแอปพลิเคชันเกมบิงโกที่มีคำตอบของการหาร และให้ผู้เรียนคำนวณโจทย์การหารเพื่อหาคำตอบในตาราง</p>	<p>นักเรียนเห็นภาพของการหารชัดเจนขึ้น</p>

	 <p>Virtual บิงโก การหา...</p>	
<p>กิจกรรมที่ 4: เกม ใครเร็วกว่ากัน</p>	<p>❖ ครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นสองทีม และให้แต่ละทีมแข่งขันกัน ตอบคำถามเกี่ยวกับการหาร ทีมที่ตอบคำถามได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ</p>	<p>นักเรียนเห็นภาพของการหารชัดเจนขึ้น</p>
<p>กิจกรรมที่ 5: เกม ตามล่าหาผลหาร</p>	<p>❖ ครูซ่อนตัวเลขที่เป็นผลหารไว้ตามที่ต่างๆ ในห้องเรียน และให้ผู้เรียนตามหาตัวเลขเหล่านั้น โดยผู้เรียนจะต้องคำนวณผลหารจากโจทย์ที่กำหนดให้</p>	<p>นักเรียนเห็นภาพของการหารชัดเจนขึ้น</p>
<p>กิจกรรมที่ 6: โจทย์ปัญหาชีวิตจริง (Problem-Based Learning: PBL)</p>	<p>ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ เช่น การแบ่งขนม การแบ่งเงิน ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา ให้นักเรียนอธิบายวิธีคิดของตนเองและเปรียบเทียบกับวิธีของเพื่อน</p>	<p>นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการหารกับชีวิตจริงได้</p>
<p>กิจกรรมที่ 7: เกม บันไดงูการหาร</p>	<p>ให้นักเรียนออกแบบกระดานเกม ให้นักเรียนวาดเกมบันไดงู ให้นักเรียนเพิ่มกติกาพิเศษ (ถ้าต้องการ) ให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์การเล่น</p>	<p>นักเรียนสามารถแก้โจทย์การหารได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ</p>
<p>กิจกรรมที่ 8: เกม บันไดงูการหาร</p>	<p>ให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขันหาผู้ชนะรับรางวัลในแต่ละทีม</p>	<p>นักเรียนสามารถแก้โจทย์การหารได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ</p>

3. การวัดและประเมินผล

- 3.1 การสังเกตพฤติกรรม: การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
- 3.2 แบบฝึกหัด: แบบทดสอบการหาทั้งที่เป็นโจทย์และปัญหาในชีวิตจริง
- 3.3 การให้คะแนนจากการอธิบาย: การให้เหตุผลและอธิบายวิธีคิด

11. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ รหัส ค16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร จำนวน 7 แผน เวลา 7 ชั่วโมง

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

. โครงสร้างของนวัตกรรม

ปัจจัยนำเข้า (Input) นักพัฒนาซอฟต์แวร์ ครูคณิตศาสตร์ นักออกแบบเกม เทคโนโลยีมือถือ
เงินสนับสนุนจากโรงเรียน

กระบวนการ (Process) ศึกษาปัญหาว่านักเรียนมีปัญหาเรื่องใดในคณิตศาสตร์ พัฒนากระดาน
เกมที่น่าสนใจ ทดสอบกับกลุ่มนักเรียน

ผลลัพธ์ (Output & Outcome) นักเรียนสามารถเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านเกมได้อย่าง
สนุกสนาน พัฒนาทักษะการคิดคำนวณและการแก้ปัญหา ลดความเครียดจากการเรียนคณิตศาสตร์ใน
ห้องเรียน

องค์ประกอบหลักๆ ของนวัตกรรม

เกมบันไดงูเป็นเกมกระดานคลาสสิกที่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย โดยมีชื่อเดิมว่า "โมก
ชาปัตตัม" (Mokshapatta) หรือ "ไวคุนฐपालิ" (Vaikunthapali) ในภาษาฮินดี เกมนี้มีรากฐานมาจากปรัชญา
ฮินดูที่แสดงถึงการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว โดยบันไดแทนคุณธรรมและความดีงาม ในขณะที่งูแทน
ความชั่วร้ายและอุปสรรคในชีวิต

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ปรัชญาฮินดู เกมนี้สะท้อนถึงแนวคิดของกรรมและการเวียนว่ายตายเกิดในศาสนาฮินดู การขึ้นบันได แสดงถึงการทำความดีและการได้รับผลตอบแทน ในขณะที่การลงงูแสดงถึงการทำความชั่วและการได้รับผลกรรม

ความน่าจะเป็นเกมบันไดงูเป็นเกมที่อาศัยโชคจากการทอยลูกเต๋าเป็นหลัก ดังนั้น ทฤษฎีความน่าจะเป็นจึงมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์โอกาสในการชนะของผู้เล่น

ทฤษฎีเกม แม้ว่าเกมบันไดงูจะดูเหมือนเป็นเกมที่ไม่มีการตัดสินใจของผู้เล่นมากนัก แต่การวิเคราะห์ทางทฤษฎีเกมสามารถพิจารณาถึงกลยุทธ์ต่างๆ ที่ผู้เล่นอาจใช้ได้ เช่น การพิจารณาความเสี่ยงในการเดินไปยังช่องที่อาจมีงู หรือโอกาสที่จะขึ้นบันได

ขั้นตอนการเล่นเกมบันไดงูโดยทั่วไป

1. เตรียมอุปกรณ์

- กระดานเกมบันไดงู
- ลูกเต๋า
- ตัวเดิน (จำนวนตามผู้เล่น)

2. กำหนดผู้เริ่มเล่น

- ผู้เล่นทอยลูกเต๋า ใครได้แต้มสูงสุดเริ่มเล่นก่อน

3. ผลัดกันทอยลูกเต๋า

- ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันทอยลูกเต๋า

4. เดินตัวเดิน

- เดินตัวเดินไปตามจำนวนช่องที่ทอยลูกเต๋าได้

5. ขึ้นบันได

- ถ้าตกช่องบันได ให้ขึ้นไปตามบันไดนั้น

6. ลงงู

- ถ้าตกช่องหัวงู ให้เลื่อนลงมาตามตัวงู

7. ชนะเกม

- ใครเดินไปถึงช่องสุดท้ายก่อนเป็นผู้ชนะ

เกมบันไดงูเป็นเกมที่เรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยปรัชญาและแนวคิดทางคณิตศาสตร์ ทำให้เป็นเกมที่ได้รับความนิยมาอย่างยาวนาน

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถหาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง ได้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถพัฒนาเกมบันไดงูให้มีความน่าสนใจและมีประโยชน์มากขึ้น
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสร้างเกมบันไดงูให้บูรณาการเข้ากับวิชาคณิตศาสตร์

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ผ่าน

15. การประเมินผล

- นักเรียนสามารถประดิษฐ์เกมบันไดงูการหารออกมาได้อย่างสมบูรณ์

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสองหลักตัวหาร หนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถหา ผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสองหลักตัวหาร หนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
---	--	---	--

16.ภาคผนวก

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณฑอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนหนึ่งหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาพที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และ การประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้

บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ย่างยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่า ทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. กระตุ้นความสนใจ

กิจกรรม: Think-Pair-Share (คิด-จับคู่-แบ่งปัน)

- 1) ครูตั้งคำถามให้นักเรียนคิด เช่น

- "ถ้ามีลูกอม 20 เม็ด และต้องแบ่งให้เพื่อน 4 คนเท่า ๆ กัน จะได้คนละกี่เม็ด?"

- 2) ให้นักเรียนคิดคำตอบด้วยตนเอง (Think)
- 3) ให้นักเรียนจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน (Pair)
- 4) ให้นักเรียน คำตอบและวิธีคิดกับทั้งชั้นเรียน (Share)

ผลลัพธ์ นักเรียนเข้าใจแนวคิดของการหารจากสถานการณ์จริง

ชั้นสอน

1. ครูกยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

ตัวอย่างที่ 1 $86 \div 3 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 28.666 \\
 3 \overline{)86} \\
 \underline{6} \\
 26 \\
 \underline{24} \\
 20 \\
 \underline{18} \\
 20 \\
 \underline{18} \\
 20 \\
 \underline{18} \\
 02
 \end{array}$$

ดังนั้น $86 \div 3 \approx 38.67$

ตอบ 38.67

ตัวอย่างที่ 2 $59 \div 9 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 06.555 \\
 9 \overline{)59} \\
 \underline{54} \\
 50 \\
 \underline{45} \\
 50 \\
 \underline{45} \\
 50 \\
 \underline{45} \\
 05
 \end{array}$$

ดังนั้น $59 \div 9 \approx 6.56$

ตอบ 6.56

2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลักเพื่อฝึกทักษะการหาร

3. ครูพานักเรียนศึกษาวิธีทำเกมบันไดงูจากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก
2. ครูมอบหมายการบ้าน ศึกษาวิธีทำเกมบันไดงูจากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่ง

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถหาผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

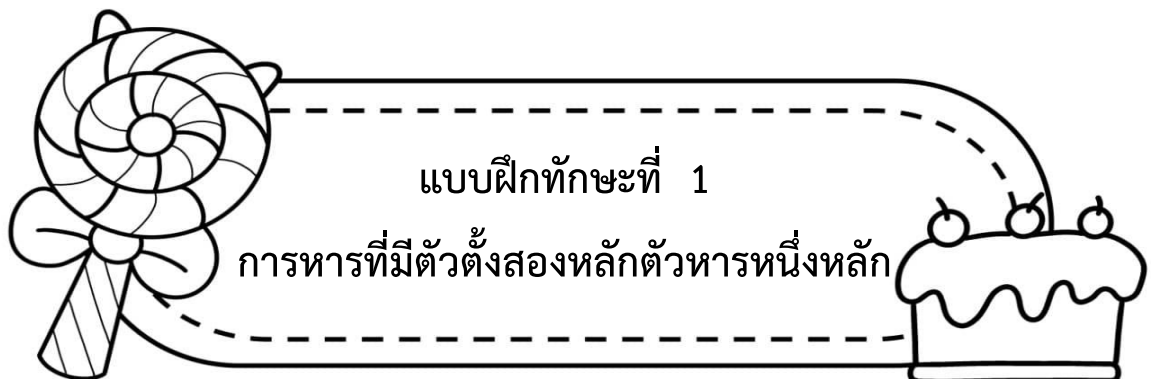
สามารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

ไม่สามารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)



1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 ทหาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนหนึ่งหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาวะที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และ การประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้ บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่

การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากรูเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวทีย

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบ่งของ (Hands-on Activity)

- ครูแจกอุปกรณ์ เช่น ถั่ว กระดุม หรือเหรียญ ให้แต่ละกลุ่ม
- ครูกำหนดโจทย์ เช่น "มีถั่ว 24 เม็ด จะแบ่งให้ 6 คนเท่า ๆ กัน จะได้กี่เม็ดต่อคน?"
- ให้นักเรียนใช้ของจริงในการทดลองแบ่งของ
- ให้นักเรียนเขียนประโยคสัญลักษณ์ของการหาร เช่น $24 \div 6 = 4$

ชั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

ตัวอย่าง $763 \div 3 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 254.333 \\ 3 \overline{)763} \\ \underline{6} \\ 16 \\ \underline{15} \\ 13 \\ \underline{12} \\ 10 \\ \underline{9} \\ 10 \\ \underline{9} \\ 10 \\ \underline{9} \\ 01 \end{array}$$

ดังนั้น $763 \div 3 \approx 254.33$

ตอบ 254.33

3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหาผลหารหน้ากระดานตามโจทย์ที่ครูกำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนทำบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลักเพื่อฝึกทักษะการหาร

ขั้นสรุป

5. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก
6. ครูพานักเรียนเล่นเกมบันไดงูการหารจาก แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

เครื่องมือ

เกณฑ์

พฤติกรรมที่ประเมิน

<p>ความรู้ (K)</p> <p>นักเรียนสามารถอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้</p>	<p>- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก</p>	<p>- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร หนึ่งหลัก</p>	<p>ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง</p>
<p>ทักษะกระบวนการ (P)</p> <p>นักเรียนสามารถหา ผลหาร</p>	<p>- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก</p>	<p>- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร หนึ่งหลัก</p>	<p>ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง</p>

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สามารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....

.....

ไม่สามารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพนทอง(แสงราษฎร์สามัคคี)



แบบฝึกทักษะที่ 2

การหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก



คำสั่ง : ให้นักเรียนหาผลหาร (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)

1. $678 \div 3 = \square$

2. $974 \div 6 = \square$

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. $783 \div 3 = \square$

4. $906 \div 7 = \square$

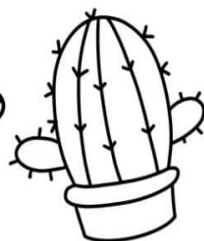
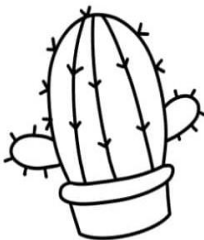
วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณฑอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนหนึ่งหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาพที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎหมายและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่า ทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนท่องแม่สูตรคูณ (แม่ 2-แม่ 12)

2. ครูพานักเรียนเล่นเกมบิงโกการหารจากแอปพลิเคชันเกมบิงโกที่มีคำตอบของการหาร และให้ผู้เรียนคำนวณโจทย์การหารเพื่อหาคำตอบในตาราง

ชั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

ตัวอย่าง $521 \div 7 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 074.428 \\ 7 \overline{)521} \\ \underline{49} \\ 31 \\ \underline{28} \\ 30 \\ \underline{28} \\ 20 \\ \underline{14} \\ 60 \\ \underline{56} \\ 04 \end{array}$$

ดังนั้น $521 \div 7 \approx 74.43$

ตอบ 74.43

3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหาผลหารหน้ากระดานตามโจทย์ที่ครูกำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลักเพื่อฝึกทักษะการ

หาร

ขั้นสรุป

5. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารหนึ่งหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร หนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถหา ผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร หนึ่งหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สามารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....

ไม่สามารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณฑทอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนหนึ่งหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาพที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่า ทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนท่องแม่สูตรคูณ (แม่ 2-แม่ 12)

2. เกม "ใครเร็วกว่ากัน": แบ่งผู้เรียนออกเป็นสองทีม และให้แต่ละทีมแข่งขันกันตอบคำถามเกี่ยวกับการหาร ทีมที่ตอบคำถามได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ชั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารหนึ่งหลัก

ตัวอย่างที่ 1 $6,931 \div 8 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 866.375 \\
 8 \overline{)6,931} \\
 \underline{64} \\
 53 \\
 \underline{48} \\
 51 \\
 \underline{48} \\
 30 \\
 \underline{24} \\
 60 \\
 \underline{56} \\
 40 \\
 \underline{40} \\
 00
 \end{array}$$

ดังนั้น $6,931 \div 8 \approx 866.38$

ตอบ 866.38

ตัวอย่างที่ 2 $4,579 \div 4 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 1144.75 \\
 8 \overline{)4,579} \\
 \underline{4} \\
 5 \\
 \underline{4} \\
 17 \\
 \underline{16} \\
 19 \\
 \underline{16} \\
 30 \\
 \underline{28} \\
 20 \\
 \underline{20} \\
 00
 \end{array}$$

ดังนั้น $4,579 \div 4 \approx 1144.75$

ตอบ 1144.75

3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหาผลหารหน้ากระดานตามโจทย์ที่ครูกำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลักเพื่อฝึกทักษะการหาร
ขั้นสรุป
5. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลัก
6. ครูให้การบ้านนักเรียนออกแบบกระดานบันได้งูการหาร

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่งหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่ง หลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถหาผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลัก ตัวหารหนึ่งหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสี่หลักตัวหารหนึ่ง หลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สามารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....
.....

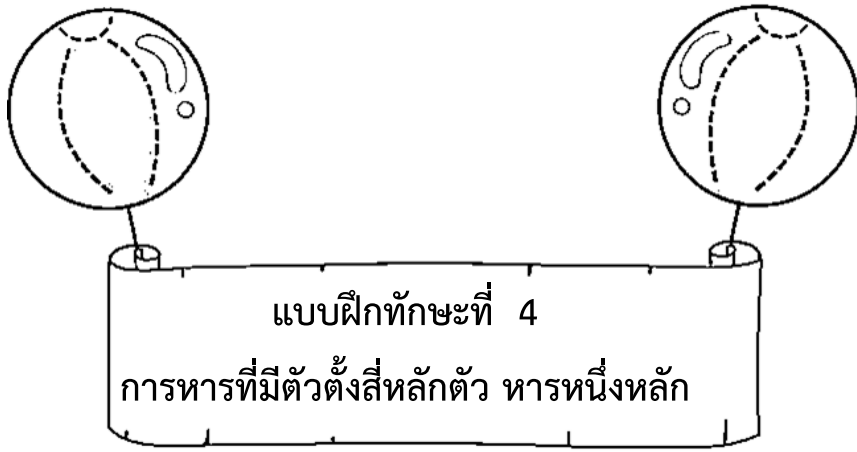
ไม่สามารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....
.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)



คำสั่ง : ให้นักเรียนหาผลหาร (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)

1. $7,539 \div 2 = \square$

2. $5,599 \div 3 = \square$

วิธีทำ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

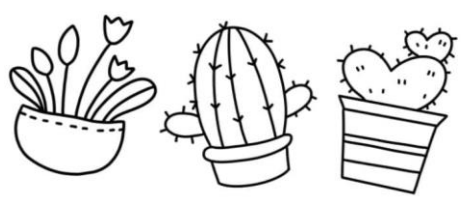
วิธีทำ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. $6,835 \div 4 = \square$

4. $9,274 \div 5 = \square$

วิธีทำ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

วิธีทำ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณฑทอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสองหลักและตัวหารเป็นจำนวนสองหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาพที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่า ทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนท่องแม่สูตรคูณ (แม่ 2-แม่ 12)

2. ครูให้นักเรียนเกม "ตามล่าหาผลหาร": ซ่อนตัวเลขที่เป็นผลหารไว้ตามที่ต่างๆ ในห้องเรียน และให้ผู้เรียนตามหาตัวเลขเหล่านั้น โดยผู้เรียนจะต้องคำนวณผลหารจากโจทย์ที่กำหนดให้

ชั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

ตัวอย่างที่ 1 $81 \div 21 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 03.857 \\ 21 \overline{) 81} \\ \underline{66} \\ 180 \\ \underline{168} \\ 120 \\ \underline{105} \\ 150 \\ \underline{147} \\ \underline{003} \end{array}$$

ดังนั้น $81 \div 21 \approx 03.86$

ตอบ 3.8

ตัวอย่างที่ 2 $49 \div 15 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 03.266 \\ 15 \overline{) 49} \\ \underline{45} \\ 40 \\ \underline{30} \\ 100 \\ \underline{90} \\ 100 \\ \underline{90} \\ \underline{10} \end{array}$$

ดังนั้น $49 \div 15 \approx 3.27$

ตอบ 23.27

3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหาผลหารหน้ากระดานตามโจทย์ที่ครูกำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลักเพื่อฝึกทักษะการหาร

ชั้นสรุป

5. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัวหารสองหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสองารถอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสองหลักตัวหาร สองหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสองารถหา ผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสองหลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสองหลักตัวหาร สองหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สามารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....

.....

ไม่สามารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)



แบบฝึกทักษะที่ 5

การหารที่มีตัวตั้งสองหลักตัว หารสองหลัก

คำสั่ง : ให้นักเรียนหาผลหาร (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)

1. $69 \div 17 = \square$

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. $99 \div 26 = \square$

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. $81 \div 11 = \square$

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. $78 \div 45 = \square$

วิธีทำ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ชื่อ.....



ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณทอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนสองหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการคิด

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ

ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาวะที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อสถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนท่องแม่สูตรคูณ (แม่ 2-แม่ 12)
2. ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ เช่น การแบ่งขนม การแบ่งเงิน ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนอธิบายวิธีคิดของตนเองและเปรียบเทียบกับวิธีของเพื่อน

ชั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

ตัวอย่างที่ 1 $990 \div 31 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 031.935 \\
 31 \overline{)990} \\
 \underline{93} \\
 60 \\
 \underline{31} \\
 290 \\
 \underline{279} \\
 110 \\
 \underline{93} \\
 170 \\
 \underline{155} \\
 \underline{015}
 \end{array}$$

ดังนั้น $990 \div 31 \approx 31.94$

ตอบ 31.94

ตัวอย่างที่ 2 $839 \div 42 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r}
 019.976 \\
 42 \overline{)839} \\
 \underline{42} \\
 419 \\
 \underline{378} \\
 290 \\
 \underline{279} \\
 320 \\
 \underline{294} \\
 260 \\
 \underline{256} \\
 \underline{004}
 \end{array}$$

ดังนั้น $839 \div 42 \approx 19.98$

ตอบ 19.98

3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหาผลหารหน้ากระดานตามโจทย์ที่ครูกำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลักเพื่อฝึกทักษะการ

หาร

ขั้นสรุป

5. ครูสุ่มนักเรียนออกมาเฉลยแบบฝึกทักษะบนกระดาน นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องการหารที่มีตัวตั้งสามหลักตัวหารสองหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสองารอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร สองหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถหา ผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสามหลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสามหลักตัวหาร สองหลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สอนารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....

ไม่สอนารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพนทอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัส ค16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การหาร

เรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารสองหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางจุฬาลักษณ์ พิณฑทอง

1. สาระการเรียนรู้

สาระ

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน

มาตรฐาน ค 1.1. เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการและนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/9 หาผลหารของทศนิยมที่ตัวหารและผลหาร เป็นทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง

2. สาระสำคัญ

การหารที่ตัวตั้งเป็นจำนวนสี่หลักและตัวหารเป็นจำนวนหนึ่งหลัก หารได้โดยนำตัวหารไปหารตัวตั้งทีละหลักจากทางซ้ายมือสุดไปทางขวามือมีวิธีการหาร 2 วิธี คือ การหารยาว ต้องแสดงวิธีทำทุกขั้นตอนจนกว่าจะ ได้คำตอบ และการหารสั้น คิดเช่นเดียวกับวิธีหารยาว แต่ไม่ต้องแสดงขั้นตอนการหาร

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการหารได้
- 2) นักเรียนสามารถหาผลหารได้

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้เรื่องการหารทศนิยม

ทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 2) ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 3) ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการสื่อสาร การสื่อความหมายและการนำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เจตคติ (Attitude)

- 1) มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 2) ทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย รอบคอบ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลด ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการ เลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบน หลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและ ความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีเป้าหมาย

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

6) ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การ พัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และ ความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาพที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

7) ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่ การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง ภายใต้อาณัติ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

8) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมือง ไทยและพลโลก รู้เคารพ สิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจ และ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี

9) การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของ โลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่า ทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่า สามารถแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) มีวินัย
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) อยู่อย่างพอเพียง
- 5) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6) รักความเป็นไทย
- 7) มีจิตสาธารณะ
- 8) กตัญญูกตเวที

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารสองหลัก

8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของ แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารสองหลัก

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนท่องแม่สูตรคูณ (แม่ 2-แม่ 12)

ขั้นสอน

2. ครุยกตัวอย่างและอธิบายการหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารสองหลัก

ตัวอย่างที่ 1 $3,211 \div 78 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 41.116 \\ 78 \overline{)3,211} \\ \underline{312} \\ 91 \\ \underline{78} \\ 130 \\ \underline{78} \\ 520 \\ \underline{468} \\ 520 \\ \underline{468} \\ \underline{052} \end{array}$$

ดังนั้น $3,211 \div 78 \approx 41.12$

ตอบ 41.12

ตัวอย่างที่ 2 $8,971 \div 99 = \square$

วิธีทำ

$$\begin{array}{r} 90.616 \\ 99 \overline{)8,971} \\ \underline{891} \\ 610 \\ \underline{594} \\ 160 \\ \underline{99} \\ 610 \\ \underline{594} \\ \underline{026} \end{array}$$

ดังนั้น $8,971 \div 99 \approx 90.62$

ตอบ 90.62

ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนออกแบบกระดานเกมให้นักเรียนวาดเกมบันไดงู

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบฝึกทักษะเรื่องอาหารที่มีตัวตั้งสี่หลักตัวหารสองหลัก

11. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์	พฤติกรรมที่ประเมิน
ความรู้ (K) นักเรียนสองารอธิบาย ขั้นตอนการหาร ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสี่หลักตัวหารสอง หลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสำรวจหาผลหาร	- ตรวจสอบแบบฝึกทักษะเรื่อง การหารที่มีตัวตั้งสี่หลัก ตัวหารสองหลัก	- แบบฝึกทักษะ เรื่องการหารที่มีตัว ตั้งสี่หลักตัวหารสอง หลัก	ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70 - 79% = ดี ถูกต้อง 60 - 69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

สอนารถใช้สอนได้ และมีส่วนที่เพิ่มเติมคือ

.....
.....

ไม่สอนารถใช้สอนได้ เนื่องจาก

.....
.....

ลงชื่อ

(นางสาวจินตนา ครองยุทธ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

แบบฝึกทักษะที่ 7

การหารที่มีตัวตั้งสี่หลัก ตัวหารสองหลัก

คำสั่ง : ให้นักเรียนหาผลหาร (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)



1. $5,913 \div 23 = \square$

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. $3,472 \div 27 = \square$

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. $6,567 \div 39 = \square$

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. $1,677 \div 21 = \square$

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

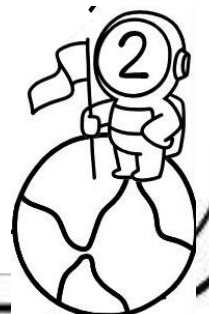
.....

.....

.....

.....

.....



แบบเกมบันไดงูการคูณ





การเล่นเกมนับโดงการคูณ







แบบประเมินโครงการคณิตศาสตร์

ตอนที่ 1 ความสำคัญของการจัดทำโครงการ

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

- | | | |
|------------------------------------|--|---|
| 1. โครงการที่จัดทำเป็น | <input type="checkbox"/> งานเดี่ยว | <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม |
| 2. การริเริ่มโครงการ | <input type="checkbox"/> นักเรียนริเริ่มกันเอง | <input type="checkbox"/> ครูช่วยแนะแนวทาง |
| 3. การพัฒนาตนเอง | <input type="checkbox"/> มี | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| 4. การพัฒนางาน | <input type="checkbox"/> มี | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| 5. ความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน | <input type="checkbox"/> สอดคล้อง | <input type="checkbox"/> ไม่สอดคล้อง |
| 6. ประโยชน์ในชีวิตจริง | <input type="checkbox"/> มี | <input type="checkbox"/> ไม่มี |

ตอนที่ 2 เนื้อหาของโครงการ และการนำเสนอโครงการ

จงทำเครื่องหมาย ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความเห็นของท่านที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เนื้อหาโครงการ					
1. ความถูกต้องทางวิชาการ					
2. ความเหมาะสมในการใช้แนวคิดทางวิชาการ					
3. เลือกใช้ข้อมูลข่าวสารเหมาะสม					
4. มีการสรุปที่ชัดเจน					
5. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
กระบวนการทำงาน					
6. มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ					
7. มีการดำเนินงานตามแผน					
8. มีการประเมินและปรับปรุงการดำเนินงาน					
การนำเสนอโครงการ					
9. การรายงานสามารถสื่อความหมาย					
10. ความสมบูรณ์ของข้อมูล					
11. ความเหมาะสมของรูปแบบที่ใช้นำเสนอ					
12. ข้อเสนอของโครงการบรรลุจุดประสงค์					