



รายงาน การใช้แผนนวัตกรรม การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป ปีการศึกษา 2568



นางสาวศิรินภรณ์ สีส่วน
ตำแหน่ง ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านแสงน้อย
สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวศิริภรณ์ สีส่วน

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568

4. ที่มาและความสำคัญ

ในยุคของการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมฐานความรู้และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องคำนึงถึงการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และที่สำคัญคือการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล มีระบบ และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยเนื้อหาเรื่อง “การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา” ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น ถือเป็นหัวข้อสำคัญที่ต้องใช้ทั้งความเข้าใจเชิงนามธรรม (การอ่านเข็มนาฬิกา) และการประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา เป็นรากฐานสำคัญของการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคต อย่างไรก็ตาม นักเรียนในวัยประถมมักมองว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก และไม่น่าสนใจ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การนำกระบวนการ Active Learning เข้ามาใช้ในห้องเรียน โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีส่วนร่วม เช่น เกม สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป และชุดฝึกทักษะ จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียน เรื่อง เวลา เป็นสิ่งสำคัญและใกล้ตัวในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน การรู้จักเวลาและการบริหารเวลาอย่างเหมาะสมเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิต เช่น การรู้เวลาเข้าเรียน การกำหนดเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ การนัดหมาย การใช้บริการขนส่งสาธารณะ ฯลฯ นักเรียนในระดับประถมศึกษาควรได้รับการฝึกฝนให้รู้จักบอกเวลา อ่านนาฬิกาแบบเข็มและดิจิตอล รวมถึงสามารถคำนวณระยะเวลาระหว่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะด้านตัวเลข ความคิดเชิงตรรกะ และการวางแผนลำดับกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับหน่วยของเวลา เช่น ชั่วโมง นาที วินาที วัน เดือน ปี และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา และความสามารถในการจัดการตนเอง ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เรื่อง "เวลา" จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งในด้านวิชาการและด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เพื่อวางรากฐานที่มั่นคงในการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้นไป

กระบวนการ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียน ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังหรือจดจำข้อมูลจากครูเท่านั้น แต่เป็นการลงมือทำ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่น การนำสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป ประกอบการสอนมาใช้ในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ เช่น เกมแบบทดสอบเพื่อตอบคำถาม ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ลดความเครียด และกระตุ้นให้เด็กมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นในขณะเดียวกัน ชุดฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสม ก็ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างเป็นระบบ

และต่อเนื่อง โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาด และปรับปรุงการคิดของตนเองได้ที่ละขั้นตอน ชุดฝึกทักษะที่ดีจะมีความหลากหลายของรูปแบบโจทย์ และช่วยให้นักเรียนค่อยๆ พัฒนาจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมและชุดฝึกทักษะผ่านกระบวนการ Active Learning ยังช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนอีกด้วย เพราะหลายกิจกรรมต้องทำเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กได้ฝึกการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การแบ่งปันความคิดเห็นและการเคารพผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตในสังคม

จากการจัดการเรียนการสอนจริงในห้องเรียนพบว่า นักเรียนหลายคนยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนในเรื่องเวลา เช่น ไม่สามารถแยกแยะเข็มสั้นและเข็มยาวได้ เข้าใจการเดินทางของนาฬิกา หรือไม่สามารถจับคู่ระหว่างนาฬิกาและตัวเลขเวลาได้อย่างถูกต้อง ปัญหาเหล่านี้ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น การจัดการตารางกิจกรรม หรือการมาทำกิจกรรมให้ตรงเวลา เพื่อพัฒนาความเข้าใจของนักเรียนให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้สอนจึงได้พัฒนา สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป โดยมีการออกแบบสื่อที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ 1. สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป ที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จากภาพเคลื่อนไหวจำลองการเดินทางของเข็มนาฬิกาช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น 2. นาฬิกาจำลอง ที่ใช้ในการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ นักเรียนสามารถหมุนเข็มนาฬิกาเองเพื่อจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกการอ่านเวลาแบบใกล้ชิดและสนุกสนาน 3. ใบงานที่ออกแบบให้ฝึกคิด วิเคราะห์ เหมาะสำหรับการใช้เสริมทักษะ และประเมินผลรายบุคคล 4. เกมผจญภัยในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเกมแบบอินเทอร์แอคทีฟ ให้นักเรียนตอบคำถามเรื่องเวลาในบริบทของเรื่องราวแสนสนุก ช่วยเสริมความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ การผสมผสานระหว่างสื่อดิจิทัล สื่อปฏิบัติ และกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้เรื่องเวลาไม่เป็นเรื่องน่าเบื่อ แต่เป็นการผจญภัยที่สร้างความท้าทายและเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีระบบ

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 5.1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านและบอกเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาได้อย่างถูกต้อง
- 5.2. เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดคำนวณและการเปรียบเทียบเวลาในชีวิตประจำวันได้
- 5.3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

6. กลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 คน ที่ได้เรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา รายวิชาคณิตศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น
- 2) สื่อการสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาที่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบไปด้วย สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป สื่อทำมือ ใบงาน และเกมการศึกษามีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เรื่องการอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา รายวิชาคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ระยะเวลาการดำเนินงาน ปีการศึกษา 2568 วันที่ใช้ทดลองสอนตั้งแต่วันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ.2568 ถึง 30 กันยายน พ.ศ.2568

7. เครื่องมือที่ใช้

- 7.1 แบบทดสอบก่อนเรียนหลัง-หลังเรียน (K)
- 7.2 แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน (P)
- 7.3 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ (A)

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม



ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม (R&D)

1. วิเคราะห์สภาพปัญหาและศึกษาข้อมูล

วิเคราะห์ปัญหา: ศึกษาและระบุ ปัญหา ในการเรียนรู้เรื่องเวลาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (เช่น การอ่านเวลาจากนาฬิกาแบบเข็ม การเปรียบเทียบช่วงเวลา หรือการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลา) เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุที่มาของปัญหา

กำหนดเป้าหมาย: กำหนด วัตถุประสงค์ ของนวัตกรรมให้ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนมีทักษะอะไรเพิ่มขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร

ศึกษาเอกสารและทฤษฎี: ศึกษาหลักสูตร เนื้อหาสาระ มาตรฐาน และตัวชี้วัดเรื่องเวลาสำหรับ ป.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หรือหลักการที่เกี่ยวข้องกับ แบบฝึกทักษะ และ สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

2. การออกแบบและสร้างนวัตกรรม

ออกแบบโครงสร้าง: ออกแบบ โครงสร้างของบทเรียนสำเร็จรูป (เช่น ลำดับเนื้อหา ขั้นตอนการเรียนรู้ การนำเสนอ การประเมินผลย่อย) ให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเวลาและวัยของนักเรียนออกแบบ แบบฝึกทักษะ ที่สอดคล้องกับบทเรียนสำเร็จรูปในแต่ละส่วน เพื่อให้ครอบคลุมการฝึกฝนและพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

สร้างต้นแบบนวัตกรรม: สร้างบทเรียนสำเร็จรูป: จัดทำสื่อตามที่ออกแบบ อาจเป็นรูปเล่ม หรือรูปแบบดิจิทัล (เช่น e-Book, PowerPoint ที่มีปฏิสัมพันธ์) พร้อมเนื้อหา ภาพประกอบ และคำอธิบายที่เข้าใจง่าย

จัดทำแบบฝึกทักษะ: สร้างแบบฝึกหัดแต่ละชุดให้มีระดับความยากง่ายเหมาะสม มีความน่าสนใจ และเน้นการฝึกทักษะเฉพาะด้านของเรื่องเวลา

3. การตรวจสอบและปรับปรุงคุณภาพ

การหาคุณภาพเบื้องต้น: นำต้นแบบนวัตกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (คณิตศาสตร์) และด้านสื่อ/นวัตกรรม/วัดผล ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity), ความเหมาะสม และ ความสอดคล้อง (Consistency) รวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำมา ปรับปรุงแก้ไข นวัตกรรมให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามหลักวิชาการ

การหาประสิทธิภาพ (Efficiency): ทดลองใช้ (Try-out) ในกลุ่มย่อยที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายจริง (อาจเป็นนักเรียนชั้นเดียวกันในห้องอื่น หรือโรงเรียนอื่น) เพื่อหา ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (เช่น เกณฑ์ $\$E_1/E_2\$$ ซึ่งอาจตั้งไว้ที่ 80/80) และปรับปรุงแก้ไขจนกว่าจะได้ประสิทธิภาพตามที่ต้องการ

4. การทดลองใช้และเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองใช้จริง: นำนวัตกรรมที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง)

การวัดผล: ดำเนินการสอน/จัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนที่ใช้ในวัตรกรรม และทำการ เก็บรวบรวมข้อมูล เช่น

ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดพื้นฐานเดิม

ประเมินผลระหว่างเรียน จากแบบฝึกทักษะ

ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิเคราะห์ข้อมูล: นำคะแนนที่ได้มา วิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้วัตรกรรม (เช่น การใช้สถิติ t-test) และประเมินผลการพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์

5. สรุปและเผยแพร่

สรุปผล: สรุปผลการพัฒนาและผลการทดลองใช้วัตรกรรมว่าสามารถ แก้ปัญหา และ พัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้หรือไม่ โดยอ้างอิงจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

รายงานผล: จัดทำรายงานผลการพัฒนานวัตรกรรม อย่างเป็นระบบ (คล้ายงานวิจัย) เพื่อใช้ในการอ้างอิงและเผยแพร่

เผยแพร่วัตรกรรม: นำวัตรกรรมไป เผยแพร่ แก่เพื่อนครูในโรงเรียน หรือหน่วยงานภายนอก เพื่อให้เกิดการนำไปใช้ประโยชน์และต่อยอดต่อไป

9.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

9.1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget (Jean Piaget)

ทฤษฎีของ Piaget เน้นการพัฒนาและการสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะในวัยเด็กที่อยู่ในช่วง Concrete Operational Stage (ช่วงการดำเนินการคอนกรีต) ซึ่งนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในช่วงนี้ พวกเขามีความสามารถในการคิดแบบมีเหตุผล แต่ยังต้องการการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและสามารถสัมผัสได้จริง

การเรียนรู้ที่เหมาะสม: การใช้เกมวงล้อในการฝึกทักษะการลบ จะช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ผ่านกิจกรรมที่สามารถเห็นและสัมผัสได้ ช่วยเสริมสร้างทักษะในการคิดคำนวณอย่างมีเหตุผลและสนุกสนาน

การเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิด: การให้โจทย์และสถานการณ์ในเกมกระตุ้นให้เด็กต้องคิดคำนวณจริง ช่วยเสริมทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดี

9.2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Vygotsky (Lev Vygotsky)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการทำงานร่วมกับคนอื่นๆ ซึ่งสนับสนุนการใช้กระบวนการ Active Learning ที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น (collaborative learning)

Zone of Proximal Development (ZPD): ในกระบวนการ Active Learning นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อนร่วมชั้นเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้ถึงระดับที่สูงขึ้น เช่น การเล่นเกมร่วมกับเพื่อน และได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนในกรณีที่ยังไม่สามารถทำโจทย์ได้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ร่วมมือ: ในการเล่นเกมวงล้อหรือลูกเล่นทางคณิตศาสตร์ นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยกันคิดและแก้ไขปัญหาผ่านการอภิปรายหรือการช่วยเหลือกัน

9.3. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการเรียนรู้มีส่วนร่วม (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากกว่าการนั่งฟังการบรรยายจากครู เน้นการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง

การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ: เกมวงล้อที่ใช้ในการฝึกทักษะการลบเป็นเครื่องมือที่ทำให้การเรียนรู้เป็น

กิจกรรมที่นักเรียนต้องมีส่วนร่วมและลงมือทำ เช่น การหมุนวงล้อเพื่อเลือกโจทย์และทำการคำนวณ

การเรียนรู้แบบมีการป้อนกลับ: ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมหรือเล่นเกม นักเรียนจะได้รับการป้อนกลับ (feedback) ทั้งจากครูและเพื่อนร่วมชั้น ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงวิธีการคิดหรือการแก้ไขปัญหาได้ทันที

9.4. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) โดย Kolb

Kolb เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการผ่านกระบวนการทำกิจกรรมที่นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์โดยตรง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นผ่านการสะท้อนผลจากประสบการณ์ และการนำประสบการณ์นั้นมาวิเคราะห์และปรับใช้ในการเรียนรู้ครั้งต่อไป

Concrete Experience: นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมวงล้อ เช่น การคำนวณผลลัพธ์จากโจทย์ต่าง ๆ ที่หมุนออกมา

Reflective Observation: นักเรียนได้สังเกตผลลัพธ์และการคำนวณที่เกิดขึ้นจากเกม ทำให้พวกเขาสามารถสะท้อนความคิดเห็นและปรับปรุงทักษะ

Abstract Conceptualization: นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้มาคิดหาวิธีการหรือกลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อให้การคำนวณการลบมีประสิทธิภาพมากขึ้น

Active Experimentation: นักเรียนสามารถทดลองและฝึกทักษะการลบจากการหมุนวงล้อและทำโจทย์ที่ท้าทายยิ่งขึ้น

9.5. ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)

ทฤษฎีแรงจูงใจของ Deci และ Ryan (Self-Determination Theory) เน้นการกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน (intrinsic motivation) ซึ่งช่วยให้พวกเขาสนุกกับการเรียนรู้และมีความพยายามในการพัฒนาทักษะ

การกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน: การใช้เกมวงล้อเพื่อฝึกทักษะการลบสามารถกระตุ้นความสนุกและความตื่นเต้นในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนจะรู้สึกท้าทายและมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรม

การเรียนรู้ที่มีความหมาย: เมื่อกิจกรรมสนุกสนานและท้าทาย นักเรียนจะรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความหมายและพวกเขาจะพัฒนาทักษะได้เร็วขึ้น

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

10.1. การวิเคราะห์ผู้เรียน

นักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่องเวลา เช่น ชื่อวัน เดือน บ้างแล้วสามารถสังเกตกิจวัตรประจำวัน และเชื่อมโยงกับช่วงเวลาได้ ยังมีความยากในการอ่านนาฬิกาแบบเข็ม และการคำนวณเวลาที่เปลี่ยนไป

10.2. จุดมุ่งหมายของกระบวนการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านเวลาได้จากนาฬิกาแบบเข็มและดิจิทัลสามารถแปลงหน่วยของเวลา และคำนวณระยะเวลาห่างเหตุการณ์ได้ มีทักษะในการวางแผนและจัดการเวลาในชีวิตประจำวัน

10.3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระหว่างทาง ตัวชี้วัดปลายทาง รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3) จัดทำแผนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ ใบงานประกอบการสอน และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

4) การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาขึ้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบและวัดความรู้

4.3) สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนตามเนื้อหาที่กำหนด

4.4) นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบ

5) การสร้างแบบวัดความพึงพอใจแบบวัดความพึงพอใจแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป เพื่อการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

5.1) ศึกษาเทคนิคและวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.2) วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของบทเรียน

5.3) สร้างแบบวัดความพึงพอใจที่เป็นรายการประเมิน จำนวน 15 ข้อ

5.4) ตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ ปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป เพื่อการเรียนรู้ ที่ผู้สอนสร้างขึ้นไปให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมของข้อความ และความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม

5.5) จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลต่อไป

10.4. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้

- นาฬิกาแบบจำลอง
- แผ่นภาพนาฬิกาแบบต่าง ๆ
- ใบงานแบบฝึกทักษะ เรื่อง เวลา
- เกมจับคู่ / เกมเวลา
- สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป เช่น วิดีโอ, PowerPoint

10.5 กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูลโดย กำหนดระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน รวม 9 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระหว่างตั้งแต่วันที่ 13 สิงหาคม – 30 กันยายน 2568 โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนคณิตศาสตร์ตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป เพื่อการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป การเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดลองนวัตกรรมกับ กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการคัดเลือกจำนวน 12 คน โดยกำหนดเกณฑ์เป้าหมาย คือ 80/80

การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อที่สร้าง/พัฒนา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการทดลองนวัตกรรมกับ กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการคัดเลือกจำนวน 12 คน โดยกำหนดเกณฑ์เป้าหมายคือ 80/80 ซึ่งได้แสดงรายละเอียด ไว้ ดังนี้

N	กิจกรรมระหว่างเรียน				หลังเรียน				E ₁ E ₂
	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	E ₁	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	E ₂	
12	50	15.17	1.08	88.33	20	18.08	1.22	90.42	88.33/90.42

จากการวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 88.33/90.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- ความเข้าใจเรื่องเวลา: นักเรียนจะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างชั่วโมง นาที และวินาที สามารถอ่านเวลาจากนาฬิกาแบบเข็มและนาฬิกาดิจิทัลได้ถูกต้อง
- ความรู้ในการคำนวณ: นักเรียนจะสามารถบวก ลบ เวลาที่อยู่ในรูปชั่วโมงและนาทีได้อย่างแม่นยำ

2. ด้านทักษะ (Skills)

- ทักษะการอ่านเวลา: สามารถอ่านและบอกเวลาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ทั้งในรูปแบบนาฬิกาเข็มและนาฬิกาดิจิทัล
- ทักษะการคำนวณ: มีความคล่องแคล่วในการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลา เช่น การหาช่วงเวลาที่ผ่านไป การคำนวณเวลาเริ่มต้นหรือเวลาสิ้นสุดของกิจกรรม
- ทักษะการใช้สื่อ: นักเรียนสามารถใช้งานบทเรียนสำเร็จรูปได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

3. ด้านคุณลักษณะ (Attributes)

- ความมีวินัยและความรับผิดชอบ: นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้ทำแบบฝึกทักษะและเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยสร้างวินัยและความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้
- ความรอบคอบ: การเรียนรู้เรื่องเวลาจำเป็นต้องใช้ความละเอียดรอบคอบในการดูตัวเลขและเข็มนาฬิกา ซึ่งจะช่วยฝึกฝนคุณลักษณะนี้ให้กับนักเรียน
- ความเชื่อมั่นในตนเอง: เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจและแก้โจทย์ปัญหาเรื่องเวลาได้สำเร็จ จะเกิดความรู้สึกรับรู้และมีความเชื่อมั่นในความสามารถทางคณิตศาสตร์ของตนเอง

4. ด้านเจตคติ (Attitude)

- เจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์: การเรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านสื่อบทเรียนสำเร็จรูปจะช่วยลดความเบื่อหน่ายและสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาคณิตศาสตร์

- เห็นความสำคัญของเวลา: นักเรียนจะเห็นคุณค่าของเวลาในชีวิตประจำวัน และตระหนักว่าเวลาเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องบริหารจัดการ

5. ด้านสมรรถนะ (Competencies)

- สมรรถนะการสื่อสาร: สามารถสื่อสารเรื่องเวลาได้อย่างถูกต้องและชัดเจน เช่น การบอกเวลาในการนัดหมายหรือการอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรม
- สมรรถนะการแก้ปัญหา: สามารถวิเคราะห์และแก้โจทย์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเวลาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวันได้
- สมรรถนะการคิดขั้นสูง: สามารถคิดวิเคราะห์และนำความรู้เรื่องเวลาไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนกิจกรรม หรือการทำความเข้าใจตารางเวลาต่าง ๆ ได้

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. บทเรียนด้านการออกแบบนวัตกรรม

การบูรณาการสื่อ: การใช้แบบฝึกทักษะควบคู่ไปกับสื่อการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูปช่วยเสริมจุดแข็งของกันและกัน แบบฝึกหัดช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่วนบทเรียนสำเร็จรูปช่วยสร้างความน่าสนใจและทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

การแบ่งเนื้อหาที่เหมาะสม: การแบ่งเนื้อหาเรื่องเวลาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ (เช่น การอ่านเวลาแบบชั่วโมง, การอ่านเวลาแบบนาที, การคำนวณ) ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจและไม่ทำให้นักเรียนรู้สึกท้อแท้

การสร้างปฏิสัมพันธ์: บทเรียนสำเร็จรูปที่ออกแบบมาอย่างดีจะมีการโต้ตอบกับผู้เรียน เช่น การให้แบบทดสอบย่อย ๆ การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ซึ่งช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

2. บทเรียนด้านการนำไปใช้

ความสำคัญของการวัดผล: การใช้แบบฝึกทักษะช่วยให้ครูสามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างละเอียด ทำให้สามารถปรับปรุงวิธีการสอนให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคลได้

การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้: การใช้นวัตกรรมนี้ประสบความสำเร็จได้เมื่อครูสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและส่งเสริมให้นักเรียนกล้าที่จะถามคำถามและทำผิดพลาด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้

บทบาทของครู: แม้จะมีการใช้บทเรียนสำเร็จรูป แต่บทบาทของครูยังคงสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นผู้ชี้แนะ คอยให้กำลังใจ และเป็นທີ່ปรึกษาเมื่อนักเรียนมีปัญหา

3. บทเรียนด้านผลลัพธ์

ผลกระทบต่อทักษะ: การใช้นวัตกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้านการคำนวณและแก้โจทย์ปัญหาเรื่องเวลาของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

ผลกระทบต่อทัศนคติ: การเรียนรู้ที่น่าสนุกและสนุกสนานช่วยเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ จากวิชาที่น่าเบื่อให้กลายเป็นวิชาที่ทำท่ายและน่าสนใจ

ความยั่งยืนของผลการเรียนรู้: การให้นักเรียนได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอผ่านแบบฝึกทักษะช่วยให้ความรู้เรื่องเวลาฝังแน่นและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ด้านการออกแบบและเนื้อหา (Design & Content)

ความสอดคล้องกับหลักสูตร: เนื้อหาต้องครอบคลุมและสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ในสาระคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้น ป.3 อย่างครบถ้วน เช่น การอ่านเวลา การบอกช่วงเวลา และการแก้โจทย์ปัญหา

ความน่าสนใจของสื่อ: สื่อบทเรียนสำเร็จรูปต้องมีภาพประกอบที่สวยงาม เข้าใจง่าย มีเสียงประกอบที่น่าฟัง และมีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน

ความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ: แบบฝึกทักษะควรมีการไล่ระดับความยากง่ายจากพื้นฐานไปสู่ขั้นซับซ้อน เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง และควรมีเฉลยหรือคำแนะนำที่ชัดเจน

2. ด้านการนำไปใช้ (Implementation)

บทบาทของครู: ครูต้องมีความเข้าใจในนวัตกรรมอย่างถ่องแท้ สามารถชี้แนะและให้คำปรึกษาแก่นักเรียนได้เมื่อเกิดปัญหา อีกทั้งยังต้องเป็นผู้สร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การสนับสนุนจากโรงเรียน: โรงเรียนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น เช่น คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ตที่มีความพร้อมในการใช้งาน รวมถึงการจัดตารางเวลาที่เหมาะสมเพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้สื่อการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

การประเมินผลอย่างต่อเนื่อง: ควรมีการประเมินผลนักเรียนเป็นระยะ ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) หรือการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาการใช้นวัตกรรมต่อไป

3. ด้านผู้เรียน (Students)

ความพร้อมของผู้เรียน: นักเรียนควรมีความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลเบื้องต้น เช่น การใช้เมาส์หรือการสัมผัสหน้าจอ

เจตคติเชิงบวก: นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องเวลาและวิชาคณิตศาสตร์โดยรวม ซึ่งจะส่งผลให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น



ภาคผนวก

แบบทดสอบก่อนเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวลา
คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- | | |
|---|--|
| 1. ข้อใดแสดงเวลา 9 นาฬิกา 30 นาที
ก. 9.03 น.
ข. 9.30 น.
ค. 93.0 น. | 7. ข้อใดต่อไปนี้มี ความหมายเท่ากับ 1 ชั่วโมง 15 นาที
ก. 65 นาที
ข. 75 นาที
ค. 115 นาที |
| 2. ถ้าเข็มสั้นชี้ที่เลข 2 และเข็มนาฬิกาชี้ที่เลข 6 แสดงว่าเวลาเท่าไร
ก. 2 นาฬิกา 6 นาที
ข. 2 นาฬิกา 30 นาที
ค. 6 นาฬิกา 10 นาที | 8. เวลา 09.00 น. อ่านว่าอย่างไร
ก. ศูนย์เก้านาฬิกาศูนย์ศูนย์นาที
ข. เก้านาฬิกา
ค. เก้าโมงตรง |
| 3. เข็มนาฬิกาเคลื่อนที่จากเลข 12 ไปเลข 4 เป็นเวลาเท่าไร
ก. 4 นาที
ข. 20 นาที
ค. 40 นาที | 9. 14.00 น. เป็นเวลากลางวันหรือกลางคืน
ก. กลางวัน
ข. กลางคืน
ค. ทั้งกลางวันและกลางคืน |
| 4. 1 วัน มีกี่ชั่วโมง
ก. 12 ชั่วโมง
ข. 24 ชั่วโมง
ค. 60 ชั่วโมง | 10. ถ้าแม่ใช้เวลาทำอาหาร 30 นาที เริ่มทำเวลา 17.00 น. แม่จะทำอาหารเสร็จเวลาเท่าไร
ก. 17.15 น.
ข. 17.30 น.
ค. 18.00 น. |
| 5. 60 นาที มีกี่ชั่วโมง
ก. 1 ชั่วโมง
ข. 2 ชั่วโมง
ค. 60 ชั่วโมง | |
| 6. โรงเรียนเข้าเรียนเวลา 8.30 น. และเลิกเรียนเวลา 15.30 น. นักเรียนใช้เวลาอยู่ที่โรงเรียนกี่ชั่วโมง
ก. 6 ชั่วโมง
ข. 7 ชั่วโมง
ค. 8 ชั่วโมง | |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม
เพื่อการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาทีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชื่อ - นามสกุล			แบบทดสอบ ก่อนเรียน	แบบฝึกหัดที่ 1	แบบฝึกหัดที่ 2	แบบฝึกหัดที่ 3	แบบฝึกหัดที่ 4	แบบฝึกหัดที่ 5	แบบฝึกหัดที่ 6	แบบฝึกหัดที่ 7	รวม 50	แบบทดสอบ หลังเรียน
			20 คะแนน	6 คะแนน	6 คะแนน	6 คะแนน	6 คะแนน	6 คะแนน	6 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน	คะแนน
เด็กชาย	เพชร	กัลปพฤกษ์	15	6	5	6	6	5	10	10	48	18
เด็กชาย	พาทิศ	อินทนา	15	5	5	5	5	5	9	5	39	17
เด็กชาย	สุรนนท์	มุ่งหมาย	15	5	5	5	5	5	9	6	40	17
เด็กหญิง	กัญญาณัฐ	หมายมัน	16	4	5	6	6	5	10	9	45	19
เด็กหญิง	ขวัญกวีนต์	ศรีสุรีย์	15	5	5	5	6	5	8	10	44	18
เด็กหญิง	ชญาณิช	ศรีคร่ำ	17	5	5	6	6	5	10	10	47	20
เด็กหญิง	ฐานิตา	สอนอาจ	15	6	4	4	6	5	10	9	44	18
เด็กหญิง	ณัฐนิชา	ศิริปี	14	4	4	6	5	5	10	9	43	18
เด็กหญิง	เนตรนภา	ภูเมฆ	14	5	5	6	6	5	8	10	45	18
เด็กหญิง	ปัทมวรรณ	ทาวัน	15	4	4	5	6	5	10	9	43	18
เด็กหญิง	โมนิกา	ลินสเต็ดท์	17	6	5	5	6	5	10	10	47	20
เด็กหญิง	วิษาพร	สีส่วน	14	5	5	5	6	5	10	9	45	16
รวม			182	60	57	64	69	60	114	106	530	217
ค่าเฉลี่ย			15.17	5.00	4.75	5.33	5.75	5.00	9.50	8.83	44.17	18.08
S.D.			1.08	0.70	0.47	0.65	0.47	0.00	0.82	1.68	2.52	1.22
E1			88.33									
E2			90.42									

คำชี้แจง

บอกเวลาจากนาฬิกา

1



..... นาฬิกา นาที

2



..... นาฬิกา นาที

3



..... นาฬิกา นาที

4



..... นาฬิกา นาที

5



..... นาฬิกา นาที

6



..... นาฬิกา นาที

การบอกเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา
(ค 2.1 ป.3/2)

ใบงานที่ 2

คำชี้แจง

บอกเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา

1



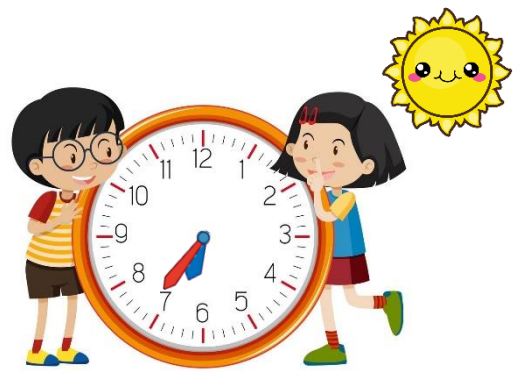
2



3



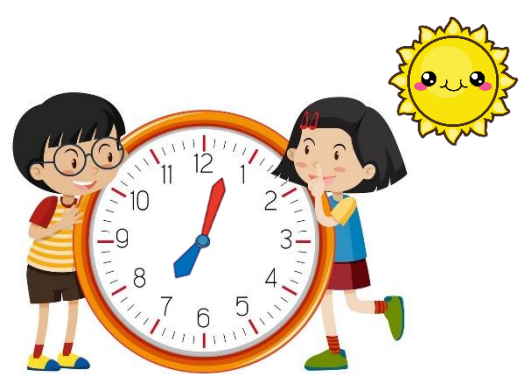
4



5



6



การบอกระยะเวลาเป็นชั่วโมงและนาที (1)
(ค 2.1 ป.3/2)

ใบงานที่ 3

คำชี้แจง

บอกระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1

น้องเริ่มดูการ์ตูนเวลา 06.00 น. ถึงเวลา 07.00 น.

น้องใช้เวลาดูการ์ตูน _____ ชั่วโมง

2

พี่เริ่มอ่านหนังสือเวลา 16.45 น. ถึงเวลา 19.45 น.

พี่ใช้เวลาอ่านหนังสือ _____ ชั่วโมง

3

ฉันเริ่มเรียนหนังสือเวลา 8.30 น. ถึงเวลา 15.30 น.

ฉันใช้เวลาเรียนหนังสือ _____ ชั่วโมง

4

น้องเข้านอนเวลา 20.30 น. ตื่นนอนเวลา 05.30 น.

น้องใช้เวลานอน _____ ชั่วโมง

5

พ่อออกเดินทางเวลา 6.15 น. ถึงบ้านย่าเวลา 12.15 น.

พ่อใช้เวลาเดินทาง _____ ชั่วโมง

6

ก้อยเริ่มทำการบ้านเวลา 16.25 น. ทำการบ้านเสร็จเวลา 20.25 น.

ก้อยใช้เวลาทำการบ้าน _____ ชั่วโมง

การบอกระยะเวลาเป็นชั่วโมงและนาที (2)
(ค 2.1 ป.3/2)

ใบงานที่ 4

คำชี้แจง

บอกระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1

ส้มเริ่มอาบน้ำเวลา 16.46 นาที อาบเสร็จเวลา 17.05 น.

๒๒

ส้มใช้เวลาอาบน้ำ _____ นาที

2

อาร์มเริ่มเล่นเกมส์เวลา 15.10 น. เล่นเสร็จเวลา 15.55 น.

๒๒

อาร์มใช้เวลาเล่นเกมส์ _____ นาที

3

ป๋องเริ่มว่ายนํ้า 9.20 น. ว่ายนํ้าเสร็จเวลา 9.50 น.

๒๒

ป๋องใช้เวลาว่ายนํ้า _____ นาที

4

ก้อยออกจากบ้านเวลา 6.50 น. ถึงที่ทำงานเวลา 7.35 น.

๒๒

ก้อยใช้เวลาเดินทาง _____ นาที

5

แม่เริ่มอบขนมเวลา 09.25 น. ถึง 10.15 น.

๒๒

แม่ใช้เวลาอบขนม _____ นาที

6

กล้าเริ่มแข่งตีปิงปองเวลา 11.35 น. ถึง 12.25 น.

๒๒

กล้าใช้เวลาแข่งกีฬา _____ นาที

คำชี้แจง

บอกระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1

ปอนด์ออกจากบ้านเวลา 6.30 น. ไปถึงโรงเรียนเวลา 7.50 น.

ปอนด์ใช้เวลาเดินทาง _____ ชั่วโมง _____ นาที

2

แม่ขึ้นรถไฟ 22.00 น. ถึงที่หมายเวลา 06.45 น.

แม่ใช้เวลาเดินทาง _____ ชั่วโมง _____ นาที

3

พยาบาลเริ่มทำงาน 20.30 น. เลิกงาน 06.40 น.

ปอนด์ใช้เวลาทำงาน _____ ชั่วโมง _____ นาที

4

รถส่งสินค้าตั้งแต่เวลา 22.50 น. ถึง 08.45 น.

รถส่งสินค้าใช้เวลา _____ ชั่วโมง _____ นาที

5

อ๋อนเริ่มวาดรูปเวลา 10.35 น. เสร็จเวลา 15.10 น.

อ๋อนใช้เวลาวาดรูป _____ ชั่วโมง _____ นาที

6

กุกนอนเวลา 20.25 น. ตื่นนอนเวลา 07.45 น.

กุกใช้เวลานอน _____ ชั่วโมง _____ นาที

การเปรียบเทียบระยะเวลา
(ค 2.1 ป.3/2)

ใบงานที่ 6

คำชี้แจง

เติมคำว่า “มากกว่า” หรือ “น้อยกว่า”

1

2 ชั่วโมง 22 นาที

2 ชั่วโมง 2 นาที

2

1 ชั่วโมง 30 นาที

1 ชั่วโมง 35 นาที

3

2 ชั่วโมง 30 นาที

2 ชั่วโมง 20 นาที

4

3 ชั่วโมง 25 นาที

3 ชั่วโมง 15 นาที

5

6 ชั่วโมง 15 นาที

6 ชั่วโมง 5 นาที

6

3 ชั่วโมง 20 นาที

3 ชั่วโมง

7

2 ชั่วโมง 40 นาที

3 ชั่วโมง

8

4 ชั่วโมง 6 นาที

4 ชั่วโมง 16 นาที

9

2 ชั่วโมง 18 นาที

2 ชั่วโมง 8 นาที

10

5 ชั่วโมง 14 นาที

5 ชั่วโมง 23 นาที

การเปรียบเทียบระยะเวลา
(ค 2.1 ป.3/2)

ใบงานที่ 7

คำชี้แจง

เติมคำว่า “มากกว่า” หรือ “น้อยกว่า”

1

4 ชั่วโมง 18 นาที

248 นาที

2

85 นาที

1 ชั่วโมง 40 นาที

3

195 นาที

3 ชั่วโมง 5 นาที

4

1 ชั่วโมง 14 นาที

64 นาที

5

269 นาที

4 ชั่วโมง 19 นาที

6

199 นาที

4 ชั่วโมง

7

3 ชั่วโมง 45 นาที

220 ชั่วโมง

8

2 ชั่วโมง 18 นาที

150 นาที

9

255 นาที

5 ชั่วโมง 15 นาที

10

4 ชั่วโมง 8 นาที

268 นาที

ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม

