

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมชุมนุม A- Math

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6

ชื่อหน่วย เอแมธ (A - Math)

จำนวน 20 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

ครูผู้สอน ครูกลุ่มสาระคณิตศาสตร์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้

ใช้ความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์แก้ปัญหา

2. ตัวชี้วัด

-

3. สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

เอแม็ท (A-MATH) เป็นเกมต่อเลขจำนวน ทักษะของการเล่นนั้น คือการต่อตัวเลขตามหลักการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขัน ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัวในการลงเล่นแต่ละครั้ง รวมกับช่องตารางต่างๆ ที่มีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้ กิจกรรมชุมนุม A-MATH จึงได้ให้นักเรียนศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกฎกติกา วิธีเล่นเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม ตลอดจนให้นักเรียนได้ฝึกการเล่น เกม จัดการแข่งขันเกม ระหว่างสมาชิกด้วยกันภายในกลุ่ม และส่งแข่งขันในระดับต่าง ๆ ต่อไป

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้าน (K)

1. นักเรียนสามารถต่อเลขจำนวนตามหลักคณิตศาสตร์ได้
2. ศึกษากฎกติกา และวิธีในการเล่น A-MATH เกมต่อเลขจำนวน
3. ฝึกทักษะการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์โดยใช้ A-MATH เกมต่อเลขจำนวน
4. ได้ฝึกทักษะและคัดเลือกตัวแทนนักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเกม A-MATH ในรายการต่าง

ๆ

4.2 ด้านทักษะ (P)

- เกิดทักษะการคิด
- มีทักษะในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างมีระบบ

4.3 ด้านเจตคติ (A)

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้

5. สาระการเรียนรู้

- สมการ การบวก ลบ คูณ หาร

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมบูรณาการ

- 8.1 พอเพียง นักเรียนมีความรู้ ทักษะ ปฏิบัติตนและดำเนินชีวิตตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- 8.2 ภาษาไทย/คณิต/สังคม/อังกฤษ

9. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูสนทนากับเกมเอแมธ (A - Math) ให้นักเรียนได้ทำความรู้จักเกี่ยวกับเกมเอแมธ (A-Math) โดยครูได้นำแผ่นตารางเกมเอแมธ (A - Math) และตัวเล่นต่างๆ มาให้นักเรียนได้เห็น
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) และกฎกติกาการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) ให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจ
3. ครูได้เปิดวิดีโอการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ให้นักเรียนได้เห็นวิธีการเล่น และทักษะการเกมเอแมธ (A - Math)
4. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน 4-5 กลุ่มและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกตัวแทนในการมาเล่นเกมเอแมธ (A-Math)
5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) และให้นักเรียนช่วยกันดูวิธีการเล่นของแต่ละกลุ่ม หากนักเรียนมีปัญหาในการเล่น ครูก็จะแนะนำและสอนวิธีการเล่นเพิ่มเติม เปิดวิดีโอการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center
6. ครูจะสลับสับเปลี่ยนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนได้ฝึกเล่นและศึกษาวิธีการเล่นครบทุกคน
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการเล่นเกมเอแมธ (A - Math) และปัญหาต่างๆ ที่นักเรียนพบเจอระหว่างการเล่นเกมเอแมธ (A - Math)
8. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร เพื่อเป็นการฝึกทักษะการคิดคำนวณ

กำหนดการจัดกิจกรรม

สัปดาห์ที่	วัน/เดือน/ปี	กิจกรรมการเรียนรู้	หมายเหตุ
1	22 พ.ค.68	เตรียมความพร้อมของระบบชุมนุม	
2	29 พ.ค.68	นักเรียนลงทะเบียนเลือกกิจกรรมชุมนุม	
3	5 มิ.ย.68	กฎการคำนวณในการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
4	12 มิ.ย.68	ชี้แจงเกี่ยวกับอุปกรณ์และกติกาการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
5	19 มิ.ย.68	วิดีโอวิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
6	26 มิ.ย.68	กติกาเพิ่มเติม เช่น Bingo , Challenge , Hold หรือ Recount เป็นต้น	
7	3 ก.ค.68	มารยาทในการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
8	10 ก.ค.68	การแข่งขันภายในชุมนุมระบบ King of the Hill (KOTH)	*วันหยุดราชการ
9	7 ก.ค.68	คู่มือการแข่งขัน A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
10	24 ก.ค.68	การสาธิตวิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ โดยนักกีฬาโรงเรียน	
11	31 ก.ค.68	การสาธิตวิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ โดยนักกีฬาโรงเรียน	
12	7 ส.ค.68	การแข่งขันครั้งที่ 1 (1 กระดาน)	
13	14 ส.ค.68	การแข่งขันครั้งที่ 2 (1 กระดาน)	
14	21 ส.ค.68	การแข่งขันครั้งที่ 3 (1 กระดาน)	
15	28 ส.ค.68	การแข่งขันครั้งที่ 4 (1 กระดาน)	
16	4 ก.ย.68	การแข่งขันครั้งที่ 5 (1 กระดาน)	
17	11 ก.ย.68	รอบชิงชนะเลิศ (2 กระดาน)	
18	18 ก.ย.68	ประกาศผลการแข่งขัน มอบรางวัล สรุปลักษณะและประโยชน์ที่ได้รับ	
19	25 ก.ย.68	เส้นทางสู่ร่วมหาวิทยาลัยด้วยโควตานักกีฬา A – MATH เกมต่อเลขคำนวณ	
20	2 ต.ค.68	ประเมินผลกิจกรรมชุมนุม	

10. ชิ้นงาน/ ภาระงาน

- ใบงาน เรื่อง การบวก ลบ คูณ การ

11. สื่อการเรียนการสอน

1. โปรแกรม GSP (คณิตคิดเร็ว)
2. กระดาน A-MATH เกมต่อเลขคำนวณ
3. คู่มือการเล่น A-MATH เกมต่อเลขคำนวณ

4. วิดีโอ จำนวนเต็ม การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/vdo.php?l=aHR0cHM6Ly9zdHJlYW1pbmcuY29udGVudGNlbnRlci5vYmVjLmdvLnRoL2NjLWFwaS9hcGkvdjEvc3RyZWftaW5nL3AvTDNa2J5OHhOelU0TkRBdk1qOXlOVEEzTUROZk1ETTFNaV3WHpFM05URTFNekzTnpBek5qZ3ViWEwL2RsL2Y=>

5. วิดีโอ คณิตคิดเร็ว

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/vdo.php?l=aHR0cHM6Ly9zdHJlYW1pbmcuY29udGVudGNlbnRlci5vYmVjLmdvLnRoL2NjLWFwaS9hcGkvdjEvc3RyZWftaW5nL3AvTDNa2J5OHhOelF6TXpVdk1qOXlOVEEzTURGZk1UOXpOVEU0WHpFM05URXpOREE1TVRnMk5UWXViWEwL2RsL2Y=>

6. วิดีโอ กิจกรรมการท่องแม่สูตรคูณ

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/youtube.php?l=aHR0cHM6Ly93d3cueW91dHViZS5jb20vZW1iZWQvYjJqXBFbVZOZVU=>

7. วิดีโอ การฝึกทักษะการเล่น A-math

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/youtube.php?l=aHR0cHM6Ly93d3cueW91dHViZS5jb20vZW1iZWQvN3ptOjdUOV9OZ00=>

8. วิดีโอ สอนเล่น A-math พร้อมอธิบายให้เข้าใจ EP.01

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/youtube.php?l=aHR0cHM6Ly93d3cueW91dHViZS5jb20vZW1iZWQvRFZmWkFfWnpjVEE=>

9. วิดีโอ สอนเล่น A-math พร้อมอธิบายให้เข้าใจ EP.02

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/youtube.php?l=aHR0cHM6Ly93d3cueW91dHViZS5jb20vZW1iZWQvZW4bTZWwFgwVjQ=>

12. เกณฑ์/วิธีการประเมินผลกิจกรรม

1. ตรวจใบงาน เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร
2. ผลการเข้าร่วมการแข่งขันมนรายการต่างๆ
3. ผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ถึงจะผ่านการประเมิน
4. ประเมินตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และได้รับผลการประเมิน ☒ ผ : ผ่าน
5. ถ้าผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบร้อยละ 80 หรือ ไม่ผ่านการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ถือว่า ไม่ผ่านการประเมิน ได้รับผลการเรียน ☒ มผ : ไม่ผ่าน

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
4.1.1 ตั้งใจเรียน 4.1.2 เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ 4.1.3 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บางครั้ง	ไม่ตั้งใจเรียน

มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัดที่ 6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
6.2.1 ทุ่มะทำงานอดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน 6.2.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ 6.2.3 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยันอดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาในการทำงาน พยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยันอดทน พยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน พยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	ไม่ขยัน อดทนในการทำงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวณิชฐา ละราศี)

ครูที่ปรึกษาชุมนุม ม.ต้น

ลงชื่อ.....

(นางสาวนภัสนันท์ ศรีจรูญ)

ครูที่ปรึกษาชุมนุม ม.ปลาย

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้	☐	ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน
	☐	ไม่ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน
ด้านทักษะ	☐	ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน
	☐	ไม่ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน
ด้านเจตคติ	☐	ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน
	☐	ไม่ผ่านการประเมิน	จำนวน	คน

ผลการจัดการเรียนรู้.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ปัญหา.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....

(นางสาวนภัสนันท์ ศรีจรูญ)

ครูผู้สอน

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร/ผู้ที่รับมอบหมาย

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นางพิชญานิศา วงศ์กมลไสย)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ช่วยอำนวยการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นางเพชรสิริ ภูงามเงิน)

ผู้ช่วยอำนวยการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของรองผู้อำนวยการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายदनัย ภูฉายา)

รองผู้อำนวยการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้อำนวยการโรงเรียน

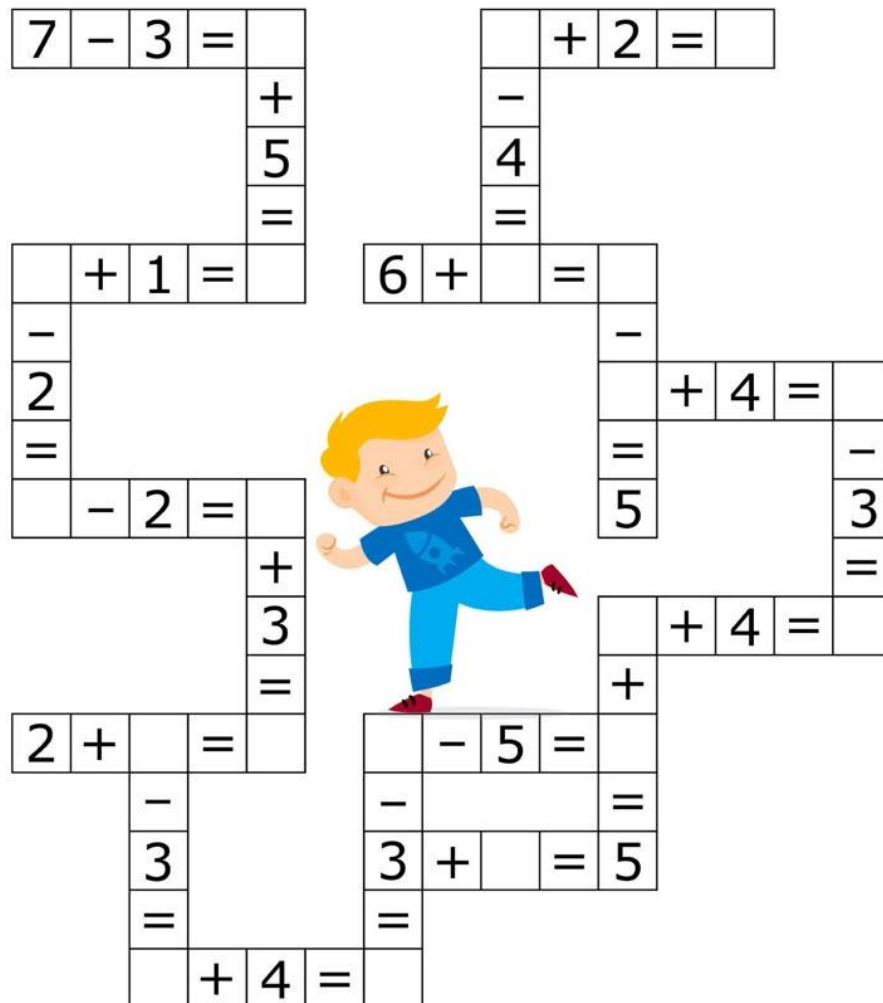
.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายวรุตม์ เขจรสัจย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนกมลไสย

ใบงาน เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร



การบวก ลบ คูณ หาร ระคน

- $(12 + 8) \times (15 + 3) = \square$
.....
ตอบ
- $(5 \times 9) \div (3 + 2) = \square$
.....
ตอบ
- $(30 \div 6) + (6 \times 12) = \square$
.....
ตอบ
- $(27 \div 3) \times (17 + 17) = \square$
.....
ตอบ
- $(25 + 4) + (100 - 5) = \square$
.....
ตอบ
- $(75 + 22) \times (20 \div 5) = \square$
.....
ตอบ

การบวก ลบ คูณ หาร ระคน

- $(35 + 15) \times (25 \div 5) = \square$
.....
ตอบ
- $(25 \times 4) + (45 \div 6) = \square$
.....
ตอบ
- $(81 \div 9) \times (52 + 18) = \square$
.....
ตอบ
- $(66 \div 6) + (12 \times 11) = \square$
.....
ตอบ
- $(24 \times 7) + (34 - 26) = \square$
.....
ตอบ
- $(60 \div 5) \times (136 - 121) = \square$
.....
ตอบ

3.1 การบวกจำนวนเต็ม

คำชี้แจง : หากตอบจำนวนที่กำหนดไว้ต่อไปนี้

- $46 + 23 = \dots\dots\dots$
- $-20 + (-8) = \dots\dots\dots$
- $-17 + 11 = \dots\dots\dots$
- $-39 + 58 = \dots\dots\dots$
- $54 + (-62) = \dots\dots\dots$
- $-78 + 82 = \dots\dots\dots$
- $-41 + (-27) = \dots\dots\dots$
- $25 + 45 = \dots\dots\dots$
- $-56 + 34 = \dots\dots\dots$
- $82 + (-64) = \dots\dots\dots$
- $-35 + (-35) = \dots\dots\dots$
- $74 + (-35) = \dots\dots\dots$
- $-84 + 67 = \dots\dots\dots$
- $-42 + (-65) = \dots\dots\dots$
- $28 + (-42) = \dots\dots\dots$

ใบงาน เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร

การลบจำนวนเต็ม หน้า 2

ชุดที่ 4

1. $15 - (-12) = \dots\dots\dots$
2. $-23 - (-13) = \dots\dots\dots$
3. $0 - (-12) = \dots\dots\dots$
4. $-15 - 0 = \dots\dots\dots$
5. $14 - 25 = \dots\dots\dots$
6. $17 - 37 = \dots\dots\dots$
7. $16 - (-12) = \dots\dots\dots$
8. $-13 - (-13) = \dots\dots\dots$
9. $-99 - (-90) = \dots\dots\dots$
10. $12 - 8 = \dots\dots\dots$

คะแนน

ชุดที่ 5

1. $-11 - (-6) = \dots\dots\dots$
2. $-15 - 15 = \dots\dots\dots$
3. $0 - 13 = \dots\dots\dots$
4. $-11 - (-12) = \dots\dots\dots$
5. $28 - 18 = \dots\dots\dots$
6. $36 - (-2) = \dots\dots\dots$
7. $-21 - 11 = \dots\dots\dots$
8. $-11 - 11 = \dots\dots\dots$
9. $12 - (-12) = \dots\dots\dots$
10. $-13 - (-12) = \dots\dots\dots$

คะแนน

ชุดที่ 6

1. $18 - 16 = \dots\dots\dots$
2. $37 - (-17) = \dots\dots\dots$
3. $-43 - 12 = \dots\dots\dots$
4. $-10 - 12 = \dots\dots\dots$
5. $-77 - 11 = \dots\dots\dots$
6. $99 - (-1) = \dots\dots\dots$
7. $-69 - (-36) = \dots\dots\dots$
8. $0 - (-84) = \dots\dots\dots$
9. $89 - (-11) = \dots\dots\dots$
10. $-87 - (-7) = \dots\dots\dots$

คะแนน

คณิตศาสตร์ By KruJin

การหารจำนวนเต็ม หน้า 4

ชุดที่ 10

1. $77 \div 7 = \dots\dots\dots$
2. $84 \div (4) = \dots\dots\dots$
3. $(-65) \div (-5) = \dots\dots\dots$
4. $40 \div (-8) = \dots\dots\dots$
5. $77 \div (-11) = \dots\dots\dots$
6. $(-10) \div (-2) = \dots\dots\dots$
7. $43 \div (-1) = \dots\dots\dots$
8. $(-60) \div (-2) = \dots\dots\dots$
9. $(-27) \div (-9) = \dots\dots\dots$
10. $56 \div (-4) = \dots\dots\dots$

คะแนน

ชุดที่ 11

1. $(-72) \div 12 = \dots\dots\dots$
2. $(-84) \div 7 = \dots\dots\dots$
3. $(-96) \div (-8) = \dots\dots\dots$
4. $(-18) \div 2 = \dots\dots\dots$
5. $36 \div (-6) = \dots\dots\dots$
6. $(-64) \div 8 = \dots\dots\dots$
7. $(-110) \div 10 = \dots\dots\dots$
8. $(-132) \div (-11) = \dots\dots\dots$
9. $(-20) \div (-10) = \dots\dots\dots$
10. $(-66) \div (-11) = \dots\dots\dots$

คะแนน

ชุดที่ 12

1. $(-144) \div (-3) = \dots\dots\dots$
2. $(-8) \div 4 = \dots\dots\dots$
3. $24 \div (-6) = \dots\dots\dots$
4. $(-27) \div 9 = \dots\dots\dots$
5. $(-45) \div 5 = \dots\dots\dots$
6. $(-14) \div 2 = \dots\dots\dots$
7. $(-91) \div 7 = \dots\dots\dots$
8. $84 \div (-6) = \dots\dots\dots$
9. $(-7) \div 0 = \dots\dots\dots$
10. $(-54) \div (-3) = \dots\dots\dots$

คะแนน

คณิตศาสตร์ By KruJin