

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 9

เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกการลบที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระการเรียนรู้

การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ (ข้อความหรือวลี)

2. สาระสำคัญ

เมื่อกำหนด ข้อความหรือวลีให้นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวกพร้อมทั้งแสดงวิธีหาคำตอบได้ ซึ่งการสร้างโจทย์ปัญหาควรให้สอดคล้องกับข้อความหรือวลีที่กำหนด และต้องมีความสมเหตุสมผล

3. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มฐ. ค1.2 และ ป.3/2

มฐ. ค6.1 และ ป.3/1, ป.3/2

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เมื่อกำหนดข้อความหรือวลีให้นักเรียนสามารถอธิบายการสร้างโจทย์ปัญหาการบวกได้
2. นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวกพร้อมทั้งแสดงวิธีหาคำตอบได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการสร้างโจทย์ปัญหาการบวก

5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย

5.1 ขั้นเตรียมการ

- (1) ครูอธิบายการเล่นเกมโจทย์หุ้มน้อยสมองไวให้นักเรียนเล่น 10 นาที
- (2) ครูติดบัตรข้อความหรือวลีดังนี้

แม่มีเงิน 851 บาท

วันนี้ขายส้มโอได้เงิน 450 บาท

นักเรียนช่วยกันแต่งเป็นโจทย์ปัญหาการบวก (แม่มีเงิน 851 บาท วันนี้ขายส้มโอได้เงิน 450 บาท แม่มีเงินทั้งหมดกี่บาท)

ครูถามนักเรียนดังนี้

- * โจทย์กำหนดอะไรบ้าง (จำนวนเงินที่แม่มีอยู่และจำนวนที่ได้จากการขายมะม่วง)
 - * โจทย์ต้องการทราบอะไร (จำนวนเงินทั้งหมด)
 - * จะใช้วิธีใดในการหาคำตอบ (ใช้การบวก)
- (3) ให้นักเรียนอ่านโจทย์พร้อมกันและช่วยกันวิเคราะห์โจทย์เพื่อตอบคำถามแล้วช่วยกัน

ตรวจสอบคำถามว่าสมเหตุสมผลหรือไม่

(4) ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกข้อความหรือวลี 8 ข้อความ โดยครูเขียนข้อความหรือวลีตามที่นักเรียนช่วยกันบอกบนกระดาน แล้วนักเรียนช่วยกันแต่งเป็นโจทย์ปัญหาการบวก ครูใช้คำถามนักเรียนให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์และตอบคำถาม ครูถามนักเรียนดังนี้

- * โจทย์กำหนดอะไรบ้าง
- * โจทย์ต้องการทราบอะไร
- * จะใช้วิธีใดในการหาคำตอบ
- * เขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร
- * ได้คำตอบเท่าไร

แล้วช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องและความสมเหตุสมผลของโจทย์ปัญหาการบวกที่ช่วยกันแต่ง

5.2 ขั้นเสนอตัวอย่าง

ครูติดบัตรข้อความหรือวลีบนกระดาน ดังนี้

บ้านน้ำดิบมีประชากรเพศชาย 579 คน

ประชากรเพศหญิง 489 คน

ให้นักเรียนช่วยกันแต่งเป็นโจทย์ปัญหา โดยครูแนะนำว่าให้นักเรียนคิดถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับจำนวนในชีวิตประจำวันนำมาแต่งเป็นโจทย์และนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

5.3 ขั้นเปรียบเทียบ

(1) จากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนช่วยกันแต่งครูถามนักเรียนว่า

- * การสร้างโจทย์ปัญหาต้องใช้ข้อความหรือวลี จำนวนกี่ข้อความ (2 ข้อความ)
- * โจทย์ปัญหาที่สร้าง ควรมีลักษณะอย่างไร (สอดคล้องกับข้อความหรือวลี ที่กำหนด

มีความสอดคล้อง และมีความสมเหตุสมผล)

(2) นักเรียนร่วมกันหาคำตอบของโจทย์ปัญหา โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- การแก้โจทย์ปัญหาเริ่มจากขั้นตอนใด (เข้าใจโจทย์ คือ อ่านและวิเคราะห์โจทย์)
- ขั้นต่อไป คืออะไร (ลงมือทำ คือ คิดคำนวณหาคำตอบ)
- ขั้นต่อไปคืออะไร (ตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบและตรวจคำตอบ)

นักเรียนร่วมกันหาคำตอบโดยวิธีอะไร (วางแผน คือ คิดว่าใช้วิธีการใดในการหาคำตอบ)

- ขั้นต่อไปคือตรวจสอบความถูกต้อง

(3) ครูให้นักเรียนอ่านและวิเคราะห์โจทย์ แล้วช่วยกันตอบคำถาม ดังนี้

- โจทย์กำหนดอะไร
- โจทย์ถามอะไร

- ใช้วิธีใดในการหาคำตอบ

จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันแสดงวิธีหาคำตอบได้อย่างไร โดยครูให้นักเรียน 2 คนออกมาช่วยกันแสดงวิธีหาคำตอบบนกระดาน

5.4 ขั้นสรุปกฎเกณฑ์

นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกโดยครูถามคำถามนักเรียน ดังนี้

- * การสร้างโจทย์ปัญหาต้องใช้ข้อความหรือวลี จำนวนกี่ข้อความ (ข้อความหรือวลี จำนวน 2 ข้อความ)

- * โจทย์ปัญหาที่สร้าง ควรมีลักษณะอย่างไร (สอดคล้องกับข้อความหรือวลี ที่กำหนด มีความสอดคล้องและมีความสมเหตุสมผล)

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ว่าเมื่อกำหนดข้อความหรือวลีมาให้เราสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวกพร้อมทั้งแสดงวิธีทำเพื่อหาคำตอบได้ นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูถามคำถามท้าทาย ดังนั้นนอกจากข้อความหรือวลีแล้ว เราสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวก จากสิ่งใดได้อีกบ้าง

5.5 ขั้นนำไปใช้

นักเรียนทำกิจกรรมสร้างโจทย์ปัญหาจากข้อความหรือวลี พร้อมทั้งแสดงวิธีหาคำตอบ โดยครูเลือกผู้แทนนักเรียน 1-2 คน ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งร่วมกันตรวจคำตอบ และนักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 9 ครูบันทึกผลการตรวจแบบฝึกทักษะที่ 9

6. สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรโจทย์
2. เกมโจทย์หนูน้อยสมองไว
3. แบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 11
 1. บัตรโจทย์
 2. แบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 9

7. การวัด ประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถาม
2. ตรวจผลงาน
3. แบบบันทึกตรวจผลงาน

8. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้บริหาร

9. บันทึกผลการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. ข้อเสนอแนะ

.....

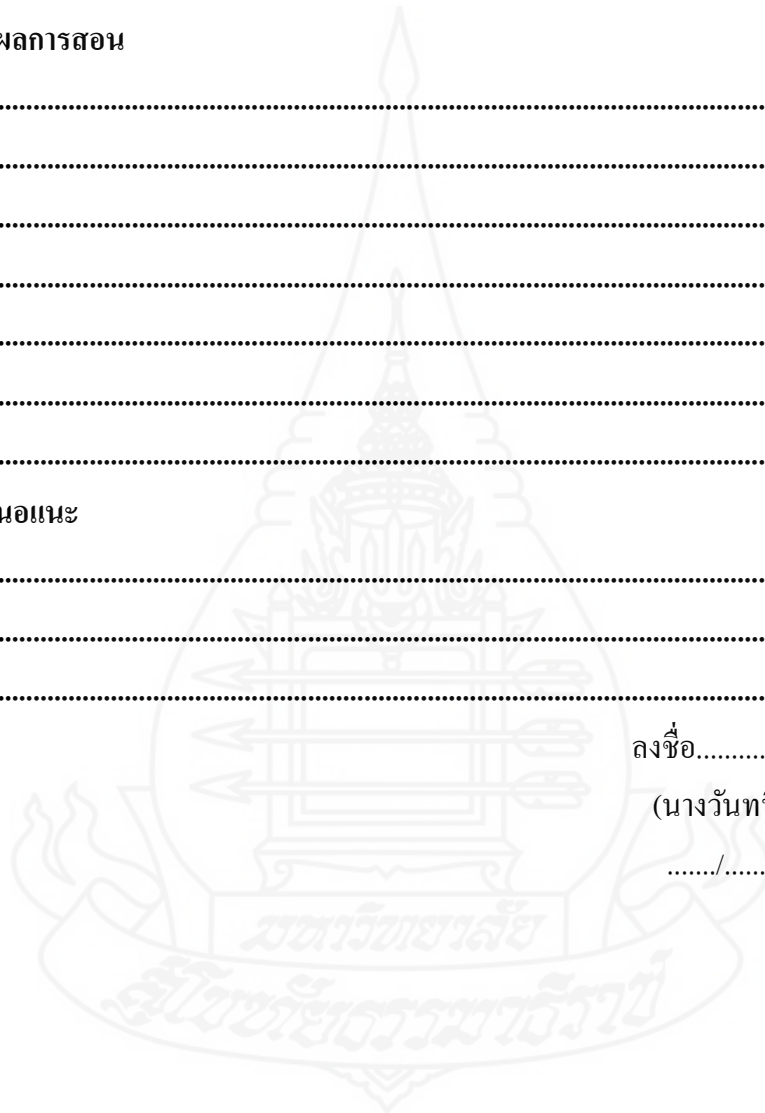
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางวันทนี กะตะศิลา)

...../...../.....



เกมโจทย์ปัญหาหนูน้อยสมองไว

จุดประสงค์การจักกิจกรรม

1. นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวก การลบ จากสถานการณ์ปัญหาได้
2. นักเรียนสามารถแสดงวิธีทำและหาคำตอบได้

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดานแม่เหล็ก
2. บัตรตัวเลขจำนวน 0 – 9 จำนวน 10 บัตร
3. แบบบันทึกผลการแข่งขัน

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น สาธิตวิธีเล่น
2. ครูแจกแบบบันทึกผลการแข่งขันให้นักเรียน คนละ 1 แผ่น
3. ครูหยิบบัตรตัวเลขจากกล่อง ครั้งละ 2 ใบ และนำบัตรที่หยิบมาได้ติดบนกระดานแม่เหล็ก โดยให้จำนวนที่มีค่ามากกว่าเป็นตัวตั้ง จำนวนที่มีค่าน้อยเป็นตัวกระทำ(+,-)
4. นักเรียนคิดหาคำตอบจากบัตรที่ครูติดให้ดูแล้วบันทึกคำตอบที่ได้ลงแบบบันทึกผลการแข่งขัน
5. ครูให้นักเรียนแต่ละคน สร้างโจทย์ปัญหา การบวก การลบ อย่างละ 1 ข้อ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันคัดเลือกโจทย์ปัญหา การบวก การลบ อย่างละ 1 ข้อ และให้ตัวแทนของห้องออกมาแสดงวิธีทำและหาคำตอบ
7. ครูจะต้องเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบทุกครั้ง
8. การเล่นเกมถ้าคำตอบถูกต้องจะได้ข้อละ 1 คะแนน

แบบบันทึกผลการแข่งขัน

บัตรชุดที่	ผลบวก	ผลลบ	คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

แบบฝึกทักษะที่ 9

เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหา การบวก การลบจำนวนนับที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000

คำชี้แจง ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจากข้อความที่กำหนดให้และแสดงวิธีทำ

(ข้อละ 5 คะแนน)

1. คุณแม่ไปร้านขายเครื่องไฟฟ้าเพื่อซื้อพัดลมราคา 1,560 บาทและ
เตารีดราคา 1,640 บาท

ประโยคสัญลักษณ์.....

วิธีทำ.....

2. โรงเรียนแห่งหนึ่งมีจำนวนนักเรียนชาย มี 2,005 คน นักเรียนหญิงมี 2,101 คน

ประโยคสัญลักษณ์.....

วิธีทำ.....

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบบันทึกคะแนนแบบฝึกทักษะที่ ๑

ที่	ชื่อ-นามสกุล	คะแนนที่ได้	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
รวม			