



ปีการศึกษา 2565

โครงการค่ายคณิตศาสตร์

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์



สรุปโครงการค่ายคณิตศาสตร์

โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

จัดทำโดย

นักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์

ชั้นปีที่ 3 หมู่ 1

ปีการศึกษา 2565

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สาขาวิชาคณิตศาสตร์ (ค.บ. 5 ปี) จัดโครงการค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น โรงเรียนเขตการทาง สงเคราะห์ 5 (ไทรคามสิทธิศิลป์) ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ นำโดย คณาจารย์สาขาวิชาคณิตศาสตร์ จำนวน 6 คน นักศึกษา สาขาวิชาคณิตศาสตร์ชั้นปีที่ 3 จำนวน 25 คน ได้ดำเนินการจัดโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ส่งเสริมทางวิชาการวิชาคณิตศาสตร์ : กิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไทรคามสิทธิศิลป์)

การจัดกิจกรรมในครั้งนี้มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไทรคามสิทธิศิลป์) จำนวน 114 คน เข้าร่วมโครงการ ผลการจัดโครงการนักเรียนได้รับความรู้และ โจทย์คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ได้รับความสนุกสนาน ความสามัคคีและการกล้าแสดงออก ทำให้นักศึกษาอยากเรียน วิชาคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้นละอยากให้มีการจัดโครงการค่ายคณิตศาสตร์ในครั้งต่อ ๆ ไป

กำหนดการค่ายคณิตศาสตร์ 1 วัน
กิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น
วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

เวลา	กิจกรรม
08.00 – 08.30 น.	ลงทะเบียนรายงานตัว/รับป้ายชื่อ/รับเอกสาร
08.30 – 09.00 น.	พิธีเปิด/แนะนำวิทยากร
09.00 – 09.30 น.	ทดสอบก่อนเรียน
09.30 – 09.55 น.	สานสัมพันธ์น้องพี่/ละลายพฤติกรรม/กิจกรรมนันทนาการ
09.55 – 10.05 น.	อธิบายการเข้าฐาน
10.05 – 10.45 น.	กิจกรรมผจญภัยฐานคณิตศาสตร์ 2 ฐาน
10.45 - 10.55 น.	พักเบรก
10.55 – 11.55 น.	กิจกรรมผจญภัยฐานคณิตศาสตร์ 3 ฐาน
11.55 – 12.00 น.	นัดหมายเวลาในการทำกิจกรรมในช่วงบ่าย
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 13.20 น.	กิจกรรมนันทนาการ
13.20 – 14.00 น.	กิจกรรมฐาน SUDOKU

*หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

เพลงค่ายคณิตศาสตร์

กิจกรรมนันทนาการ

ในการจัดกิจกรรมใด ๆ นั้นกิจกรรมนันทนาการเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนใจอยากมีส่วนร่วมไปกับกิจกรรมนั้น ๆ กิจกรรมนันทนาการไม่เพียงแต่ให้ความรู้สึกสนุกสนานกับนักเรียน แต่ยังสามารถสร้างความรู้เกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ไว้มากมายกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัว และกล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง ในการจัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์กิจกรรมนันทนาการได้สอดแทรกไปพร้อม ๆ กับกิจกรรมอื่น ๆ ทำให้นักเรียนไม่กลัววิชาคณิตศาสตร์ กล้าที่จะคิด และทำมากยิ่งขึ้น คณิตศาสตร์และความสนุกจึงเกิดการเชื่อมโยงกันจนกลายเป็นสิ่งเดียวกันในที่สุด

เพลงค่ายคณิตศาสตร์

เพลง Buriram Mathematic

คำร้อง ทำนอง : ดร.สาธิต ผลเจริญ

Buriram Mathematic ผู้นำเทคนิคในเชิงวิชา // พัฒนาคณิตศาสตร์ ให้ความสามารถเกิดกับเด็กไทย // ///
คุณธรรมนำความรู้ไว้ เราต้องนำไปในทางที่ดี ต้องสามัคคี รวมพลัง สร้างสังคมแห่งความดี 12345 ได้หลักการ
มีความมั่นใจ อดทน มีวินัย พากเพียรเข้าไว้แล้วได้ดี คิดเลข ทำเลข ทุกคืน ทุกวัน ร่วมมือกันคณิตศาสตร์ไชโย

ประโยชน์ที่ได้จากเพลง Buriram Mathematic เป็นการสร้างความฮึกเหิมในการเข้าค่ายคณิตศาสตร์ และเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนคณิตศาสตร์

นับลตทีละสอง

คำร้อง : ครูไพรวล ดวงตา

ไม้ 10 แผ่น ลอยไปลอยมา ลอยไปมาเหลือไม้ 8 แผ่น

ไม้ 8 แผ่น ลอยไปลอยมา ลอยไปมาเหลือไม้ 6 แผ่น

ไม้ 6 แผ่น ลอยไปลอยมา ลอยไปมาเหลือไม้ 4 แผ่น

ไม้ 4 แผ่น ลอยไปลอยมา ลอยไปมาเหลือไม้ 2 แผ่น

ไม้ 2 แผ่น ลอยไปลอยมา ลอยไปมาไม่เหลือซีกแผ่น (ซ้ำอีกรอบ)

ประโยชน์ที่ได้จากเพลงนับลตทีละสอง เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจการนับลตลงทีละสองได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถแก้โจทย์เกี่ยวกับการนับลตทีละสองได้

นับลตทีละสาม

คำร้อง : ครูไพรวัด ดวงตา

ผ้าเช็ดหน้า 9 ผืน ขึ้นไปด้วยน้ำตา ใจอาวรณ์หนักหนา เหลือมาเพียง 6 ผืน

ผ้าเช็ดหน้า 6 ผืน ขึ้นไปด้วยน้ำตา ใจอาวรณ์หนักหนา เหลือมาเพียง 3 ผืน

ผ้าเช็ดหน้า 3 ผืน ขึ้นไปด้วยน้ำตา ใจอาวรณ์หนักหนา ไม่เหลือมาเลยซักผืน (ซ้ำอีกรอบ)

ประโยชน์ที่ได้จากเพลงนับลตทีละสาม เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจการนับลตลงทีละสามได้ง่ายขึ้น
ส่งผลให้นักเรียนสามารถแก้โจทย์เกี่ยวกับการนับลตทีละสามได้

เพลง การตวง

คำร้อง : ดร.ยุพิน พิพิชกุล ทำนอง : เพลง Jinglebell

การตวงนั้น การตวงนั้น จำไว้ให้ขึ้นใจ 1,000 มิลลิลิตร 1,000 มิลลิลิตร เป็น 1 ลิตรเข้าใจ เฮ้

การตวงนั้น การตวงนั้น จำไว้ให้ขึ้นใจ 1,000 มิลลิลิตร 1,000 มิลลิลิตร เป็น 1 ลิตรเข้าใจ

ถ้าซื้อข้าวหนึ่งถังได้ 20 ลิตรหนอ ถ้าซื้อ 1 เกวียนหนอ ต้องขอมมา 100 ถังเอ๋ย

ประโยชน์ที่ได้จากเพลงการตวง เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจในการเปรียบเทียบปริมาตรได้ง่ายขึ้น
ส่งผลให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับการตวงได้

เพลง วงกลม

คำร้อง : รศ.ดร.สมวงษ์ แปลงประสพโชค ทำนอง : เพลงนาดีดี

$2r$ หาเส้นรอบวง วงกลม พื้นที่หน้าชม r กำลังสอง

เส้นผ่านศูนย์กลาง เราฝึกซ้ำของ ไม่ต้องทลลง $2r$ พอดี

ประโยชน์ที่ได้จากเพลงวงกลม เพื่อให้นักเรียนสามารถจำสูตรในการหาพื้นที่ของรูปวงกลม และการหาความยาวของเส้นรอบวงของวงกลมได้ และเพื่อให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการจำสูตรต่าง ๆ และมองว่าการจำสูตรไม่ใช่เรื่องยาก

เพลง ร้อยละ

คำร้อง : วีรยุทธ ด้วงโย ทำนอง : เพลงช้าง

ร้อย ร้อย ร้อย ร้อยละรู้จักหรือเปล่า ร้อยละหุนจรีบเอา เศษส่วนเข้ามาเป็นส่วนร้อย

หรือไม่อย่างนั้นไม่ต้องถอย เปลี่ยนร้อยละเป็นเปอร์เซ็นต์เอ๋ย

ประโยชน์ที่ได้รับจากเพลงร้อยละ เพื่อให้นักเรียนสามารถจำสูตรในการหาร้อยละได้ ส่งผลให้เข้าใจในการหาร้อยละได้ง่ายขึ้น และเพื่อให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการจำสูตรต่าง ๆ และมองว่าการจำสูตรไม่ใช่เรื่องยาก

กิจกรรมฐานคณิตศาสตร์

ฐานที่ 1 จำนวนชวนจำ

กิจกรรม




1. ตัวเลขอะไรต่อไปนะ
2. เศษส่วนหรรษา

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนนับเลขเพิ่ม นับเลขลดได้ และรู้จักเศษส่วน

อุปกรณ์

กิจกรรม	อุปกรณ์
ตัวเลขอะไรต่อไปนะ	<ol style="list-style-type: none"> 1. บอร์ดสำหรับนับเลข สามารถนับเพิ่มหรือนับลดได้  2. ปิงปองสำหรับนับเพิ่มและนับลด 




กิจกรรม	อุปกรณ์
เศษส่วนทฤษฎี	<p>1. เค้กเศษส่วน</p>  <p>บิงโกเศษส่วน</p>  

จำนวนผู้เล่น

กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น
ตัวเลขอะไรต่อไปนะ	อย่างน้อย 3 คน
เศษส่วนทฤษฎี	อย่างน้อย 3 คน

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
ตัวเลขอะไรต่อไปนะ	<p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ทีมละ 2-3 คน หรือปรับจำนวนได้ตามจำนวนผู้เล่น</p>  <p>2. คีบปิงปองใส่อีกตะกร้า ตามจำนวนที่กำหนด 1 คนคีบ 1 ลูก เสร็จแล้วส่งตะเกียบให้คนต่อไป</p>  <p>3. คีบปิงปองใส่ตะกร้าให้เร็วที่สุด และครบตามจำนวนเลขที่กำหนด ทีมไหนครบก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
<p>เศษส่วนทฤษฎี</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 275 1374 376">1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ทีมละ 3-5 คน หรือปรับจำนวนได้ตามจำนวนผู้เล่น  <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 734 1278 779">2. ทำการสุ่มจับตัวเศษส่วน กลุ่มละ 1 ใบ  <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 1232 1342 1332">3. วางฝาขวดน้ำลงบนช่องกระดานบิงโก ที่มีรูปเศษส่วนตรงตามที่สุ่มจับมา 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
	<p>4. เมื่อมีผู้เล่นที่เรียงฝาขวดน้ำติดกันเป็นเส้นตรงบนกระดานบิงโก ผู้เล่นตะโกนว่า "บิงโก" เพื่อให้คนอื่นรู้ว่าเขาชนะแล้ว</p>  A photograph of a young man sitting cross-legged on a dark wooden floor, playing a board game. He is wearing a red and white polo shirt and a green face mask. He is looking down at a board game with colorful cards on the floor. In the background, there are other people and a classroom setting.

เกณฑ์การประเมิน

1. ประเมินด้านวิชาการ


1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

1.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

2. การวางแผนการทำงาน (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

3. ความสนใจในการทำกิจกรรม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

4. ความมีระเบียบวินัย (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

5. การตรงต่อเวลา (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

รวม

ร้อยละ 100

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. การวางแผนการทำงาน	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. การตรงต่อเวลา	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ต่ำกว่าร้อยละ 50

- เกณฑ์ 4 เต็ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก
3 เต็ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดี
2 เต็ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์พอใช้
1 เต็ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง

สิ่งที่เด็กได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฐานที่ 1

เพื่อให้นักเรียนนับเลขเพิ่ม นับเลขลดได้ และรู้จักเศษส่วน พร้อมทั้งได้ความสามัคคี ในการทำกิจกรรม

ฐานที่ 2 วัดดี ๆ มีคำตอบ




กิจกรรมประจำฐาน



1. ตวงปริมาตร
2. จับคู่เครื่องมือ
3. เวลามหาสนุก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้วัดและคาดคะเนน้ำหนัก การเปรียบเทียบน้ำหนักต่างๆ
2. เพื่อให้ทราบเครื่องมือที่ใช้วัดความยาว และหน่วยวัดความยาว
3. เพื่อให้สามารถบอกเวลาได้ ทั้งกลางวันและกลางคืน

อุปกรณ์




กิจกรรม	อุปกรณ์
ตวงปริมาตร	<ol style="list-style-type: none"> 1. เครื่องชั่ง  2. แก้วน้ำพลาสติก  3. ขวดน้ำที่ใส่น้ำสีต่าง ๆ 

กิจกรรม	อุปกรณ์
จับคู่เครื่องมือ	บอร์ดรูปภาพอุปกรณ์และเครื่องมือการวัดต่าง ๆ 
เวลามหาสนุก	บัตรเวลา และบัตรนาฬิกาบอกเวลา 

จำนวนผู้เล่น

กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น
ตวงปริมาตร	แบ่งเป็น 2 - 3 กลุ่มเท่า ๆ กัน
จับคู่เครื่องมือ	แบ่งเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน
เวลามหาสนุก	แบ่งเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
ตวงปริมาตร	<p>1. สุ่มเลือกปริมาตรขึ้นมาหนึ่งอัน</p>  <p>2. ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันเติมน้ำลงในแก้วพลาสติกให้ใกล้เคียงกับปริมาตรที่สุ่มได้ในข้อ 1</p>  <p>3. ให้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาชั่งแก้วที่ช่วยกันเติม โดยกลุ่มที่ได้ปริมาตรใกล้เคียงที่สุดจะได้คะแนน</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
จับคู่เครื่องมือ	<p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - บัตรรูปภาพอุปกรณ์เครื่องมือ ประกอบไปด้วยรูปเชือก รูปดินสอ - รูปเสาปูนซีเมนต์ รูปหนังสือ รูปโต๊ะ รูปร่างกาย - บัตรรูปภาพเครื่องมือวัด ประกอบไปด้วย รูปตลับเมตร รูปสายวัดเอา รูปไม้บรรทัด  <p>2. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันจับคู่บัตรรูปภาพเครื่องมือการวัด และรูปภาพอุปกรณ์เครื่องมือ ให้สอดคล้องกัน</p>  <p>3. เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน กรรมการจะตรวจสอบว่ากลุ่มไหนใช้เวลาน้อยที่สุด และถูกต้องที่สุดเป็น</p>
เวลามหาสนุก	<p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองกลุ่ม</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
	<p>- เวลาสนุกสนาน ประกอบไปด้วย บัตรเวลา และ บัตรนาฬิกาบอกเวลาต่าง ๆ</p>  <p>03 : 08 % 18 : 32 % 00 : 15 % 21 : 18 % 10 : 20 % 21 : 08 % 10 : 55 % 20 : 20 %</p> <p>2. ชี้แจงแก่ผู้เล่นให้ทราบว่าให้แข่งกันนำเอาบัตรนาฬิกาบอกเวลาไปติดบนบอร์ดให้เวลาตรงกันทั้งในบัตรเวลากับนาฬิกาบอกเวลา</p>  <p>3. โดยสลับกันเล่นในกลุ่มจนกว่าจะหมดบัตรนาฬิกาบอกเวลา</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
	<p data-bbox="810 271 1385 315">4. โดยกลุ่มไหนจับคู่กันครบเสร็จก่อนถือเป็นผู้ชนะ</p>  A photograph showing two female students in red and white school uniforms standing in front of a whiteboard. They are engaged in a game. On the whiteboard, there are two large, colorful grid boards. Each grid board is divided into four quadrants, each with a different background color (blue, pink, yellow, and light blue). The students appear to be discussing or playing a game involving these grids. The student on the left is pointing at one of the grids, while the student on the right is looking at it.

เกณฑ์การประเมิน

1. ประเมินด้านวิชาการ


1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

1.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

2. การวางแผนการทำงาน (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

3. ความสนใจในการทำกิจกรรม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

4. ความมีระเบียบวินัย (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

5. การตรงต่อเวลา (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

รวม ร้อยละ 100

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. การวางแผนการทำงาน	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. การตรงต่อเวลา	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ต่ำกว่าร้อยละ 50

เกณฑ์ 4 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

3 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดี

2 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์พอใช้

1 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง

สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฐานที่ 2

ผู้เล่นได้รับความรู้เรื่องการเปรียบเทียบน้ำหนักต่างๆ เครื่องมือและหน่วยวัดความยาว และสามารถบอกเวลาได้ พร้อมทั้งฝึกความสามัคคีกันในกลุ่ม

ฐานที่ 3 เรขาคณิตอย่าคิดว่าง่าย




กิจกรรม



1. สื่อการสอนเรขาคณิต
2. เรखाพาเพลิน
3. แทนแกรมทรรษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทราบชนิดของรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ
2. เพื่อทราบชนิดของรูปเรขาคณิต

อุปกรณ์





กิจกรรม	อุปกรณ์
สื่อการสอนเรขาคณิต	<ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อการสอนเรขาคณิตสองมิติ  4. สื่อการสอนรูปทรงเรขาคณิต 
เรखाพาเพลิน	<ol style="list-style-type: none"> 1. แผ่นสำหรับติดรูปเรขาคณิตและรูปทรงเรขาคณิต 



กิจกรรม	อุปกรณ์
	2. ที่ติดสำหรับรูปเรขาคณิตและรูปทรงเรขาคณิต แบบต่างๆ 
แทนแกรมทรรษา	1. แทนแกรมรูปแบบต่างๆ 

จำนวนผู้เล่น

กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น
รูปทรงที่ตรงตามแบบ	ผู้เล่น 2-3 คน (เพิ่มเติมตามความเหมาะสม)
แทนแกรมทรรษา	ผู้เล่น 2 คน (เพิ่มเติมตามความเหมาะสม)

กฎกติกาการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
<p>เรखाพาเพลิน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 331 1362 479">1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม <li data-bbox="810 479 1362 779">2. วางแผ่นสำหรับติดรูปเรขาคณิตไว้บริเวณหน้าห้อง  <li data-bbox="810 779 1362 936">3. วางที่ติดสำหรับรูปทรงเรขาคณิตแบบต่างๆ ไว้บริเวณหน้าแถวนักเรียน  <li data-bbox="810 936 1362 1339">4. ติดรูปเรขาคณิตพร้อมชื่อและรูปทรงเรขาคณิตพร้อมชื่อให้สอดคล้องกัน  <li data-bbox="810 1339 1362 2013">5. กลุ่มไหนเสร็จก่อนกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
<p>แท่นแกรมทรรษา</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม 2. แจกแท่นแกรมสำหรับเล่นเกม  <ol style="list-style-type: none"> 3. นำส่วนประกอบของแท่นแกรมประกอบกันให้สมบูรณ์ที่สุด  <ol style="list-style-type: none"> 4. คู่ไหนประกอบแท่นแกรมที่เสร็จสมบูรณ์แบบแล้วให้ยกมือคู่ไหนทำเสร็จเร็วที่สุดคู่นั้นเป็นผู้ชนะ





เกณฑ์การประเมิน

1. การประเมินด้านวิชาการ

1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

1.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2. การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
2. การวางแผนการทำงาน (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
4. ความมีระเบียบวินัย (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
5. การตรงต่อเวลา (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

รวม

ร้อยละ 100

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. การวางแผนการทำงาน	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. การตรงต่อเวลา	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ต่ำกว่าร้อยละ 50

- เกณฑ์ 4 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก
3 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดี
2 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์พอใช้
1 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง

สิ่งที่ได้รับจากการเข้ากิจกรรมฐานที่ 3

ผู้เล่นได้รับความรู้ในเรื่องรูปเรขาคณิต รูปทรงเรขาคณิตและช่วยฝึกความคิดสร้างสรรค์จากการต่อ
ชิ้นส่วนของแท่นแกรม ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการต่อชิ้นส่วนพร้อมทั้งได้ความสามัคคีในการทำ
กิจกรรมในครั้งนี้

ฐานที่ 4 พิเศษพิเศษ พิเศษอะไร อ้ออ้ออ้อ...พิชคณิต




กิจกรรมประจำฐาน




1. การใช้สัญลักษณ์มากกว่า น้อยกว่า และเท่ากับ
2. โดมิโนเศษส่วน

วัตถุประสงค์





5. เพื่อให้ทราบสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์
6. เพื่อฝึกให้รู้จักเรื่องเศษส่วน





อุปกรณ์

กิจกรรม	อุปกรณ์
การใช้สัญลักษณ์มากกว่า น้อยกว่า และเท่ากับ	<ol style="list-style-type: none"> 1. กระดานติดแผ่นตัวเลข  2. แผ่นตัวเลข  3. ลูกปิงปอง 

กิจกรรม	อุปกรณ์
	<p>4. แก้วสี</p>  <p>5. กระดานบอกจำนวน</p> 
โดมิโนเศษส่วน	<p>1. แผ่นโดมิโน</p> 

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
การใช้สัญลักษณ์มากกว่า น้อยกว่า และเท่ากับ	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 353 1382 454">1. แจกสัญลักษณ์ ตัวเลข เครื่องหมาย $>$, $<$, $=$ และลูกโป่ง <li data-bbox="871 461 1326 797">  <li data-bbox="810 804 1382 904">2. ให้ผู้เล่นต่อสมการ และอสมการโดยใช้ เครื่องหมายเปรียบเทียบเป็นตัวเชื่อม <li data-bbox="871 958 1326 1227">  <li data-bbox="810 1234 1382 1272">3. โยนลูกโป่งให้ลงแก้วสี <li data-bbox="871 1285 1326 1599">  <li data-bbox="810 1606 1382 1706">4. นำแผ่นตัวเลขไปติดที่กระดาน ติดแผ่นตัวเลขตามจำนวนที่ได้กำหนดไว้ <li data-bbox="871 1713 1326 1951">  <li data-bbox="810 1957 1382 1995">5. หาผู้ชนะ

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
<p>โดมิโนเศษส่วน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. คว่ำแผ่นโดมิโน  2. กรรมการสุ่มตัวเริ่ม  3. ผู้เล่นสุ่มหยิบโดมิโน  4. ผู้เล่นทำการต่อโดมิโนให้หมด  5. หาผู้ชนะ






เกณฑ์การประเมิน

1. การประเมินด้านวิชาการ

1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

1.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2. การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
2. การวางแผนการทำงาน (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
4. ความมีระเบียบวินัย (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
5. การตรงต่อเวลา (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

รวม

ร้อยละ 100

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. การวางแผนการทำงาน	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. การตรงต่อเวลา	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ต่ำกว่าร้อยละ 50

- เกณฑ์ 4 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก
- 3 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดี
- 2 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์พอใช้
- 1 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง

สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฐานที่ 4

ผู้เล่นได้รับความรู้ในเรื่องสัญลักษณ์เครื่องหมายมากกว่า น้อยกว่า เท่ากับ รู้จักเศษส่วน และได้
ความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน

ฐานที่ 5 สนุกคิดพิชิตความน่าจะเป็น




กิจกรรมประจำฐาน





7. โยนเหรียญ วิน วิน
8. กราฟสัตว์มหาสนุก
9. บิงโกเก่งบวก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ทราบความหมายของความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น
2. เพื่อให้ทราบความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละเหตุการณ์

อุปกรณ์




กิจกรรม	อุปกรณ์
โยนเหรียญ วิน วิน	เหรียญ 5 บาท 
กราฟสัตว์มหาสนุก	<ol style="list-style-type: none"> 1. แผนภูมิรูปภาพสัตว์  2. รูปภาพสัตว์ 




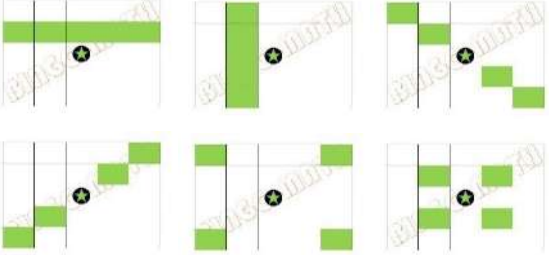






กิจกรรม	อุปกรณ์																													
บิงโกเก่งบวก	<p>1. การ์ดบิงโก</p> <table border="1" data-bbox="906 349 1289 602"> <tr> <td>7+2</td> <td>9+9</td> <td>3+4</td> <td>5+6</td> <td>7+7</td> </tr> <tr> <td>5+5</td> <td>1+1</td> <td>3+2</td> <td>9+1</td> <td>4+5</td> </tr> <tr> <td>2+2</td> <td>9+7</td> <td></td> <td>6+6</td> <td>9+8</td> </tr> <tr> <td>1+0</td> <td>0+0</td> <td>8+6</td> <td>7+8</td> <td>1+2</td> </tr> <tr> <td>4+4</td> <td>9+4</td> <td>3+3</td> <td>6+2</td> <td>8+8</td> </tr> </table> <p>2. บอลคำถาม</p>  <p>3. เปี้ยาคำตอบ</p> <table border="1" data-bbox="876 954 1323 1048"> <tr> <td>9</td> <td>8</td> <td>14</td> <td>16</td> </tr> </table>	7+2	9+9	3+4	5+6	7+7	5+5	1+1	3+2	9+1	4+5	2+2	9+7		6+6	9+8	1+0	0+0	8+6	7+8	1+2	4+4	9+4	3+3	6+2	8+8	9	8	14	16
7+2	9+9	3+4	5+6	7+7																										
5+5	1+1	3+2	9+1	4+5																										
2+2	9+7		6+6	9+8																										
1+0	0+0	8+6	7+8	1+2																										
4+4	9+4	3+3	6+2	8+8																										
9	8	14	16																											

จำนวนผู้เล่น

กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น
โยนเหรียญ วิน วิน	ผู้เล่นเดี่ยว
กราฟสัตว์มหาสนุก	ผู้เล่นกลุ่มแบ่งเป็น 2 กลุ่ม
บิงโกเก่งบวก	ผู้เล่นกลุ่มแบ่งเป็น 4 กลุ่ม

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
โยนเหรียญ วิน วิน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้เล่นนำเหรียญขึ้นมา 1 เหรียญ ต่อ 1 คน จากนั้นอธิบายกติกาการเล่น  <ol style="list-style-type: none"> 2. ให้ผู้เล่นแต่ละคนโยนเหรียญจำนวน 1 ครั้ง 3. เมื่อโยนเสร็จให้ผู้เล่นปิดหน้าเหรียญของตนเองไว้ จะเปิดได้ตอนที่กรรมการบอก กรรมการจะเป็นผู้กำหนดหน้าที่ชนะ ให้ผู้เล่นที่มีหน้าเหมือนที่กรรมการกำหนดเป็นผู้ชนะ และเล่นต่อ จนเหลือผู้ชนะเพียงคนเดียว 
กราฟสี่ตัวมหาสนุก	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทั้ง 2 กลุ่มรับกระดาษสำหรับจดบันทึกข้อมูล 2. ผู้ดูแลฐานเล่าเรื่องที่ใช้สำหรับเป็นข้อมูลในการจดบันทึก 3. ฟังเรื่องเล่าแล้วทำการจดบันทึกข้อมูล 4. นำข้อมูลที่ได้ ไปบันทึกลงในแผนภูมิรูปภาพสัตว์ โดยทั้ง 2 กลุ่มจะสลับกันบันทึกข้อมูล 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น																																																		
บิงโกเก่งบวก	<p>1. แจกการ์ดบิงโกกลุ่มละแผ่น อธิบายกติกาการเล่น และการเป็นผู้ชนะ</p> <table border="1" data-bbox="908 409 1289 660"> <tr><td>7+2</td><td>9+9</td><td>3+4</td><td>5+6</td><td>7+7</td></tr> <tr><td>5+5</td><td>1+1</td><td>3+2</td><td>9+1</td><td>4+5</td></tr> <tr><td>2+2</td><td>9+7</td><td></td><td>6+6</td><td>9+8</td></tr> <tr><td>1+0</td><td>0+0</td><td>8+6</td><td>7+8</td><td>1+2</td></tr> <tr><td>4+4</td><td>9+4</td><td>3+3</td><td>6+2</td><td>8+8</td></tr> </table> <p>2. กรรมการสุ่มหยิบบอลคำถาม จากนั้นขานคำถาม</p> <p>3. ตรวจสอบหาคำถามในการ์ดบิงโก จากนั้นวางเบี้ยคำตอบของถามที่ถูกต้องบนการ์ดบิงโก</p> <table border="1" data-bbox="908 954 1289 1205"> <tr><td>7+2</td><td>9+9</td><td>3+4</td><td>5+6</td><td>7+7</td></tr> <tr><td>5+5</td><td>1+1</td><td>3+2</td><td>9+1</td><td>4+5</td></tr> <tr><td>2+2</td><td>9+7</td><td></td><td>6+6</td><td>9+8</td></tr> <tr><td>1+0</td><td>0+0</td><td>8+6</td><td>7+8</td><td>1+2</td></tr> <tr><td></td><td>9+4</td><td>3+3</td><td>6+2</td><td>8+8</td></tr> </table> <p>4. เมื่อวางเบี้ยคำตอบครบตามแบบรูปที่กำหนด ขานคำว่า “BINGO”</p> <p>5. หากเบี้ยคำตอบไม่ตรงกับคำถาม กลุ่มนั้นจะแพ้ฟาวล์</p> <p>ตัวอย่างแบบรูป</p> 	7+2	9+9	3+4	5+6	7+7	5+5	1+1	3+2	9+1	4+5	2+2	9+7		6+6	9+8	1+0	0+0	8+6	7+8	1+2	4+4	9+4	3+3	6+2	8+8	7+2	9+9	3+4	5+6	7+7	5+5	1+1	3+2	9+1	4+5	2+2	9+7		6+6	9+8	1+0	0+0	8+6	7+8	1+2		9+4	3+3	6+2	8+8
7+2	9+9	3+4	5+6	7+7																																															
5+5	1+1	3+2	9+1	4+5																																															
2+2	9+7		6+6	9+8																																															
1+0	0+0	8+6	7+8	1+2																																															
4+4	9+4	3+3	6+2	8+8																																															
7+2	9+9	3+4	5+6	7+7																																															
5+5	1+1	3+2	9+1	4+5																																															
2+2	9+7		6+6	9+8																																															
1+0	0+0	8+6	7+8	1+2																																															
	9+4	3+3	6+2	8+8																																															






เกณฑ์การประเมิน

1. การประเมินด้านวิชาการ

1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

1.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2. การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
2. การวางแผนการทำงาน (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
4. ความมีระเบียบวินัย (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)
5. การตรงต่อเวลา (สัญลักษณ์ ) (ร้อยละ 20)

รวม

ร้อยละ 100

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ความร่วมมือภายในกลุ่ม	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. การวางแผนการทำงาน	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ความสนใจในการทำกิจกรรม	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความมีระเบียบวินัย ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. การตรงต่อเวลา	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนมีความตรงต่อเวลา ต่ำกว่าร้อยละ 50

- เกณฑ์ 4 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก
3 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ดี
2 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์พอใช้
1 แต้ม หมายถึง อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง

สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฐานที่ 5

ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องของความน่าจะเป็น เหตุการณ์ที่จะสามารถเกิดขึ้นได้ มีความ
สนุกสนาน สามัคคีกันภายในกลุ่ม

ฐาน ซูโดกุ




กิจกรรม

ซูโดกุ




วัตถุประสงค์

4. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เรื่องซูโดกุ
5. เพื่อให้นักเรียนฝึกการคิด วิเคราะห์ การวางตัวเลข
2. เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในกฎและวิธีการเล่นซูโดกุที่ถูกต้อง


อุปกรณ์

กิจกรรม	อุปกรณ์																																																																																
ซูโดกุ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตารางซูโดกุแบบมาตรฐาน <table border="1" data-bbox="959 882 1235 1155" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr><td>5</td><td>3</td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td>1</td><td>9</td><td>5</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>9</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td>3</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td>8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td>1</td><td>9</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td>7</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>9</td></tr> </tbody> </table> 2. อุปกรณ์เครื่องเขียน  3. ยางลบ  4. นาฬิกาจับเวลา  	5	3		7					6			1	9	5				9	8					6	8				6			3	4			8		3		1	7				2			6		6					2	8				4	1	9		5					8			7								9
5	3		7																																																																														
6			1	9	5																																																																												
	9	8					6																																																																										
8				6			3																																																																										
4			8		3		1																																																																										
7				2			6																																																																										
	6					2	8																																																																										
			4	1	9		5																																																																										
				8			7																																																																										
							9																																																																										

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
ซูโดกุ	<p>1. แบ่งผู้เล่นตามความเหมาะสม</p>  <p>3. แจกตารางซูโดกุรูปแบบต่างๆให้ผู้เล่นซึ่งในการแจกตารางซูโดกุ จะแจกกระดาษ 3 แผ่น ที่มีตารางซูโดกุที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ และมีความยากง่ายในระดับที่แตกต่างกันให้กับผู้เล่น</p>  <p>4. ผู้ดำเนินกิจกรรมชี้แจง กฎกติกา วิธีการเล่นให้กับผู้เล่นได้ทราบ</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
	<p>5. เริ่มจับเวลาถอยหลัง</p>  <p>6. ผู้เล่นเริ่มทำซูดูกุ ผู้เล่นที่ทำเสร็จก่อนเวลาให้ยกมือขึ้น จากนั้นกรรมการดำเนินกิจกรรมเก็บกระดาษพร้อมจดเวลาที่เหลือของผู้เล่นเพื่อนำมาคิดคะแนนพิเศษ</p>  <p>7. ผู้เล่นที่ทำเสร็จก่อนเวลาไม่อนุญาตให้ออกจากบริเวณที่กำหนดก่อนเวลาหมด เนื่องจากจะทำให้รบกวนผู้เล่นคนอื่น</p> 

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
	<p>8. หมดเวลากรรมการเก็บกระดาษตารางซูโดกุมาตรวจ พร้อมสรุปคะแนนหาผู้ชนะ</p> 

สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมฐานซูโดกุ

ผู้เล่นได้รับความรู้ในเรื่องซูโดกุ มีความเข้าใจในวิธีการเล่น กฎกติกา รู้จักคิด วิเคราะห์ ในการวางตัวเลขในตารางซูโดกุ ทั้งยังได้ฝึกการสังเกต และการมีไหวพริบรวมทั้งยังได้ฝึกสมาธิอีกด้วย

ฐาน 180 IQ

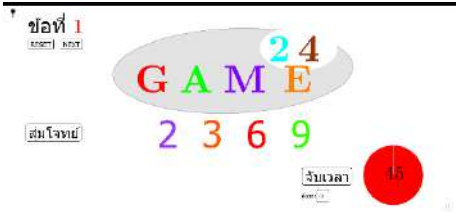


กิจกรรม


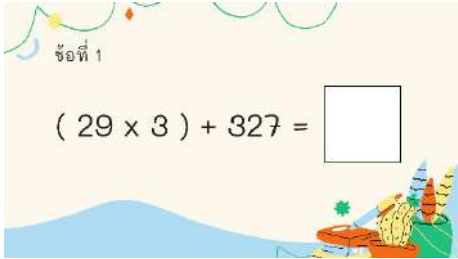

1. เกม 24
2. คิดเลขเร็ว
3. สนุกคิดพิชิตคำตอบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างกระบวนการคิด และทักษะการสื่อสาร
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และการคิดทางคณิตศาสตร์

อุปกรณ์


กิจกรรม	อุปกรณ์
เกม 24	<ol style="list-style-type: none"> 1. โปรแกรมตั้งโจทย์ เกม 24 (โปรแกรม GGB)  2. กระดาษคำตอบ 
คิดเลขเร็ว	<ol style="list-style-type: none"> 1. โปรแกรมตั้งโจทย์ คิดเลขเร็ว (โปรแกรม GGB) 

กิจกรรม	อุปกรณ์
	2. กระดาษคำตอบ 
สนุกคิดพิชิตคำตอบ	1. โจทย์สมการ  2. กระดาษคำตอบ 

จำนวนผู้เล่น

กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น
1. เกม 24 2. คิดเลขเร็ว 3. สนุกคิดพิชิตคำตอบ	แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน (เปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

กฎและวิธีการเล่น

กิจกรรม	กฎและวิธีการเล่น
<ol style="list-style-type: none"> 1. เกม 24 2. คิดเลขเร็ว 3. สนุกคิดพิชิตคำตอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้แต่ละกลุ่มนั่งด้วยกัน พร้อมับอุปกรณ์การแข่งขันแล้วรอดูโจทย์จากกรรมการ  2. เมื่อเปิดโจทย์ให้แต่ละกลุ่มลงมือทำ โดยใช้ทักษะกระบวนการคิดและการดำเนินการต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ตามกติกาที่กำหนด  3. เมื่อได้คำตอบตรงตามโจทย์หรือหมดเวลาให้ยกมือขึ้น เพื่อให้กรรมการตรวจสอบ 

สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฐาน 180IQ

นักเรียนได้เสริมสร้างทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ เกิดทักษะการสื่อสารในการทำงานเป็นกลุ่ม มีความสามัคคีในหมู่คณะ กล้าคิดกล้าแสดงออก และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการเรียนระดับที่สูงขึ้น

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2565

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

ผู้ดำเนินโครงการ

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	ชั้นปี
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษสุดา บุรณพั่นศักดิ์	หัวหน้าสาขาวิชาคณิตศาสตร์	
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรัชช์ จันทร์งาม	อาจารย์ในสาขาวิชา	
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ศักดิ์ปกรณกานต์	อาจารย์ในสาขาวิชา	
4	อาจารย์อรรจน์ีย์ ศรีธรรมศาสตร์	อาจารย์ในสาขาวิชา	
5	อาจารย์ธราทิพย์ เกตุหอม	อาจารย์ในสาขาวิชา	
6	ดร.วรัชยา พนมรัมย์	อาจารย์ในสาขาวิชา	
7	นางสาวพัชรภา บุษมี	ประธาน	3
8	นายกิตติภักดิ์ ปิ่นแก้ว	รองประธาน	3
9	นายพีรภัทร รังพงษ์	รองประธาน	3
10	นางสาวปรารถนา คุ่มถนอม	เลขานุการ	3
11	นางสาวชยาพร โตศิริ	เหรัญญิก	3
12	นางสาวณิชากัทธ ห่วงประโคน	เหรัญญิก	3
13	นายกมนนุ สุวาทรัมย์	กรรมการ	3
14	นายไชยกานต์ จันศิลา	กรรมการ	3
15	นายดัสกร บุญญา	กรรมการ	3
16	นายธนะวัฒน์ เสี่ยมศักดิ์	กรรมการ	3
17	นายพงศ์พิริษฐ์ วรวงศ์	กรรมการ	3
18	นายเสรีภาพ รัตนเสน	กรรมการ	3
19	นายโอฬารรัตน์ วนิชชากุลอดิศัย	กรรมการ	3
20	นางสาวกัญญกานต์ ภักดิ์สูงเนิน	กรรมการ	3
21	นางสาวจันทรัตน์ ฮวดศรี	กรรมการ	3
22	นางสาวจรรุภา มีอิสระ	กรรมการ	3
23	นางสาวทิพวรรณ ใจหาญ	กรรมการ	3
24	นางสาวนลัทพร บุญมาก	กรรมการ	3
25	นางสาวนิราวัลย์ อุตสัย	กรรมการ	3
26	นางสาวภัทราภรณ์ สิริสุข	กรรมการ	3
27	นางสาววันนิภา กาดรัมย์	กรรมการ	3

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	ชั้นปี
28	นางสาวศิริลักษณ์ โมกไฮสง	กรรมการ	3
29	นางสาวสิริยาภรณ์ พิณงาม	กรรมการ	3
30	นางสาวสุภาพร แสงละออ	กรรมการ	3
31	นางสาวอัจฉริยาภรณ์ แสงอ่อนตา	กรรมการ	3

บทบาทและหน้าที่

ประธานค่ายคณิตศาสตร์	: นางสาวพัชราภา บุญมี
รองประธาน	: นายกิตติภักดิ์ ปิ่นแก้ว นายพีรภัทร รังพงษ์
เลขานุการ	: นางสาวปรารถนา คุ่มถนอม
เหรัญญิก	: นางสาวชยาพร โตศิริ นางสาวณิชภัทร ห่วงประโคน
พิธีกร	: นายโอฬารรัตน์ วนิชชากุลอดิศัย นางสาวศิริลักษณ์ โมกไธสง
มือกลอง	: นายกิตติภักดิ์ ปิ่นแก้ว นายดีสกร บุญญา
ฝ่ายลงทะเบียน/ประมวลผล	: นายไชยกานต์ จันศิลา นายเสรีภาพ รัตนเสน นางสาววันนิภา กาดรัมย์ นางสาวสิริยาภรณ์ พินิจงาม นางสาวสุภาพร แสงละออ
นันทนาการ	: นายกมนภู สวาทรัมย์ นายพีรภัทร รังพงษ์ นางสาวกัญญกานต์ ภัคดีสูงเนิน นางสาวทิพวรรณ ใจหาญ นางสาวนลัทพร บุญมาก นางสาวปรารถนา คุ่มถนอม นางสาวอัจฉริยาภรณ์ แสงอ่อนตา
ผู้กำหนดเวลา/ช่างภาพ	: นายกิตติภักดิ์ ปิ่นแก้ว นายธนะวัฒน์ เส่งยมศักดิ์ นางสาวจันทรรัตน์ ฮวดศรี
ฝ่ายพยาบาล	: นางสาวจารุภา มีอิสระ นางสาวนิราวัลย์ อุตสัย
ฝ่ายเอกสาร/ประสานงาน	: นายพงศ์พิริษฐ์ วรวงศ์ นางสาวภัทราภรณ์ สิริสุข

ฝ่ายวิชาการ

: นายไชยกานต์ จันทิลา

นายธนวัฒน์ เสี่ยงมศักดิ์

นายเสรีภาพ รัตนเสน

นางสาวสุภาพร แสงละออ

นางสาวภัทรภรณ์ สิริสุข

แบบประเมินความพึงพอใจ
การจัดค่ายคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2565

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่กำหนดให้ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ () ชาย () หญิง

ระดับชั้น () ป. 1 () ป. 2 () ป. 3 () อื่นๆ.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลความพึงพอใจ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ความเหมาะสมของสถานที่					
2.	ความเหมาะสมของระยะเวลา					
3.	ความเหมาะสมของรูปแบบและวิธีจัดค่าย					
4.	ความตั้งใจและความสามารถของวิทยากร					
5.	ประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม					
	5.1 กิจกรรมผจญภัยฐานคณิตศาสตร์ 5 ฐาน					
	5.1.1 ฐานจำนวนชนวนจำ					
	5.1.2 ฐานวัดดี ๆ มีคำตอบ					
	5.1.3 ฐานเรขาคณิตอย่าคิดว่าง่าย					
	5.1.4 ฐานพีชพีชพีช พีชอะไร อ้ออ้อ.. พีชคณิต					
	5.1.5 ฐานสนุกคิด... พิชิตความน่าจะเป็น!!					
	5.2 กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์					
	5.2.1 ฐาน 180 IQ					
	5.2.2 ฐาน ซูโดกุ					

สิ่งที่ได้รับจากการอบรม

.....

.....

สิ่งที่ต้องปรับปรุง

.....

.....

แบบประเมินการนำไปใช้ประโยชน์

การจัดค่ายคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2565

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่กำหนดให้ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ () ชาย () หญิง

ระดับชั้น () ป. 1 () ป. 2 () ป. 3 () อื่นๆ.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลการนำไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ข้าพเจ้าได้ทบทวนความรู้เดิมทางคณิตศาสตร์					
2.	ข้าพเจ้าได้ความรู้ใหม่ๆ ทางคณิตศาสตร์เพิ่มเติม					
3.	ข้าพเจ้าได้ฝึกการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่หลากหลาย					
4.	ข้าพเจ้าเรียนรู้ตัวอย่างการนำคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตจริง					
5.	ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการทำกิจกรรมค่ายในครั้งนี้					
6.	ข้าพเจ้าได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและทำให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ					
7.	ข้าพเจ้าได้ได้แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					
8.	ข้าพเจ้าได้ความคิดใหม่ ๆ จากการทำกิจกรรม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

สรุปแบบประเมินความพึงพอใจ
การจัดค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

ข้อมูลส่วนตัว

เพศ นักเรียนชายจำนวน 40 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 69 คน รวม 109 คน
สถานภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 31 คน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 44 คน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 34 คน

ข้อมูลความพึงพอใจ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ความเหมาะสมของสถานที่	32.11	44.04	23.85		
2.	ความเหมาะสมของระยะเวลา	35.78	38.53	25.69		
3.	ความเหมาะสมของรูปแบบและวิธีจัดค่าย	4.42	37.61	13.76		
4.	ความตั้งใจและความสามารถของวิทยากร	58.72	31.19	10.09		
5.	ประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม					
	5.1 กิจกรรมผจญภัยฐานคณิตศาสตร์ 5 ฐาน					
	5.1.1 ฐานจำนวนชนวนจำ	53.21	32.11	13.76	0.92	
	5.1.2 ฐานวัดดี ๆ มีคำตอบ	60.55	29.36	10.09		
	5.1.3 ฐานเรขาคณิตอย่าคิดว่าง่าย	54.13	29.36	16.51		
	5.1.4 ฐานพีชพีชพีช พีชอะไร อ้ออ.. พีชคณิต	61.48	29.36	8.257	0.92	
	5.1.5 ฐานสนุกคิด... พิชิตความน่าจะเป็น!!	67.89	22.94	9.17		
	5.2 กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์					
	5.2.1 ฐาน 180 IQ	51.38	27.52	21.10		
	5.2.2 ฐาน ซูโดกุ	44.95	35.78	18.35	0.92	

สิ่งที่ได้รับจากการอบรม

1. สอนให้รู้จักคิดคณิตศาสตร์
2. ได้ความรู้และการทำงานเป็นกลุ่ม
3. ได้ความรู้ได้ความสนุกได้ความรู้เอาไปใช้ในชีวิตในชีวิตจริง ได้ความสามัคคี
4. มีความรู้ด้านคณิตศาสตร์มากขึ้น
5. ได้กลับไปทบทวนบทเรียน

6. สอนให้รู้จักคิด รู้จักไม่ลอกคนอื่น
7. ได้รับความรู้ ความสนุก ได้ทดสอบตัวเอง
8. ความรู้ และได้ความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์มากกว่าเดิม
9. รู้สึกดี อบรมดีเหมือนครูเลย

สิ่งที่ต้องปรับปรุง

1. อยากให้มีความสุขมากกว่านี้
2. อาหารให้น้อยเกินไป
3. ลดการทำกิจกรรมน้อยๆ

สรุปแบบประเมินการนำไปใช้ประโยชน์
การจัดค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น
วันที่ 2 กรกฎาคม 2565
ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

ข้อมูลส่วนตัว

เพศ นักเรียนชายจำนวน 40 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 69 คน รวม 109 คน
สถานภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 31 คน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 44 คน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 34 คน

ข้อมูลการนำไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ข้าพเจ้าได้ทบทวนความรู้เดิมทางคณิตศาสตร์	37.27	33.64	28.18	0.91	
2.	ข้าพเจ้าได้ความรู้ใหม่ๆ ทางคณิตศาสตร์เพิ่มเติม	39.01	45.46	14.55	0.91	
3.	ข้าพเจ้าได้ฝึกการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่หลากหลาย	35.46	50.91	13.64		
4.	ข้าพเจ้าเรียนรู้ตัวอย่างการนำคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตจริง	39.10	40.91	18.18	1.82	
5.	ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการทำกิจกรรมค่ายในครั้งนี้	71.82	19.09	9.09		
6.	ข้าพเจ้าได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและทำให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ	37.27	40	21.82	0.92	
7.	ข้าพเจ้าได้ได้แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น	33.64	44.55	20	1.82	
8.	ข้าพเจ้าได้ความคิดใหม่ ๆ จากการทำกิจกรรม	56.36	31.82	10.92	0.91	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ใช้เวลานานเกินไปหรือเปล่า แต่ก็สนุกและมีกิจกรรมเยอะ
2. อยากให้มีกิจกรรมมากกว่านี้
3. สนุกกับการทำกิจกรรมมากๆ ไม่ใช่เวลานาน

สิ่งที่น้อง ๆ ได้รับจากการจัดโครงการค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

1. หนูรู้สึกสนุกสนานมากค่ะและอยากให้มีแบบนี้ต่อไปค่ะจะได้สร้างรอยยิ้มและสนุก หนูขอขอบคุณครูทุกท่านมากนะคะที่มอบรอยยิ้มให้กับทุกคนค่ะ
2. ชอบพี่ทุกคน มีความสนุก มีความรู้จากพี่ๆ ชอบคุณพี่ๆ ทุกคนที่มาให้ความรู้ ชอบคุณค่ะ
3. มีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมกับพี่ๆแล้วได้เล่นเกมสนุก
4. มีความสนุก มีความรู้จากพี่ๆ ชอบคุณพี่ๆ ทุกคนที่มาให้ความรู้
5. รู้สึกสนุกมากค่ะ พี่ๆ ทุกคนน่ารักมากค่ะ และใจดีกับเด็กๆ มากค่ะ I LOVE YOU
6. สนุกสนาน ชอบในการเข้าค่ายคณิตศาสตร์
7. รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันและรู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมกับพี่ทุกคน ขอให้พี่ทุกคนมีความสุขมากนะคะ
8. ชอบมากๆ สนุก มีความสุขมากๆ
9. สนุกได้รับความรู้ ได้ทำงานกลุ่มอย่างสนุกสนาน
10. มีความสนุกสนานและได้รับความรู้และความคิด
11. สนุกได้เรียนรู้อะไรใหม่ ได้ทบทวนความรู้เดิม
12. รู้สึกดีสนุก ได้เรียนรู้ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
13. รู้สึกพึงพอใจในกิจกรรมและรู้สึกดีหลังจากได้มาร่วมกิจกรรม และขอเป็นกำลังใจให้พี่ๆ ทุกคนนะคะ
14. สนุกได้รับความรู้ และได้ความรู้เพิ่มเติมหลายอย่าง รักพี่ๆ ทุกคนนะคะ
15. สนุกมากได้มีความรู้มากขึ้น ได้รับความรู้
16. สนุกได้เล่นกิจกรรมต่างๆและได้เล่นฐานต่างๆ
17. รู้สึกว่าการที่ได้มาค่ายครั้งนี้สนุกมากและดีรับความรู้เยอะเลยคะ
18. วันนี้สนุกมากๆ อยากอยู่อีกแต่เวลามีแค่นี้ พี่ๆ น่ารักมาก หวังว่าจะได้เจอกันอีกนะคะ
19. สนุก พี่ๆดูแลดี อยากให้พี่ๆมาที่นี้อีกเพราะสนุก
20. สนุกมากๆ เลยคะ อยากให้มีหลายครั้ง ชอบการเล่าเรื่องมากค่ะ วอเอื้อะๆ

ผลการทำแบบทดสอบก่อนและหลังดำเนินกิจกรรม

โครงการค่ายคณิตศาสตร์เพื่อท้องถิ่น

วันที่ 2 กรกฎาคม 2565

ณ โรงเรียนเขตการทางสงเคราะห์ 5 (ไตรคามสิทธิศิลป์)

แบบทดสอบสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 20 ข้อ 0 คะแนน เวลาในการทำข้อสอบ 30 นาที มีนักเรียนที่เข้าทำแบบทดสอบจำนวน 114 คน

ก่อนดำเนินกิจกรรม ทำคะแนนเฉลี่ยได้ 10.14 คะแนน หรือคิดเป็น 50.7% มีนักเรียนที่ทำคะแนนได้สูงสุด 17 คะแนน จำนวน 3 คน

1. เด็กหญิงสุนิษา โภคทรัพย์
2. เด็กหญิงลลิตภัทร แผลมหลาว
3. เด็กหญิงพรวดี จันทร์อิน

หลังดำเนินกิจกรรม ทำคะแนนเฉลี่ยได้ 10.45 คะแนน หรือคิดเป็น 52.25% มีนักเรียนที่ทำคะแนนสูงสุด 17 คะแนน จำนวน 4 คน

1. เด็กหญิงวิภาดา สุโข
2. เด็กหญิงสุธัญญา แก้วอุ่นเรือน
3. เด็กหญิงอินทร อางมิน
4. เด็กชายธวัชชัย ทับทิม

ภาคผนวก

เปิดโครงการค่ายคณิตศาสตร์



กิจกรรมนันทนาการสร้างความสัมพันธ์



กิจกรรมพจนานุกรมฐานคณิตศาสตร์ 5 ฐาน
ฐานที่ 1 จำนวนชนจำ



ฐานที่ 2 วัตติ ๆ มีคำตอบ



ฐานที่ 3 เรขาคณิตอย่าคิดว่าง่าย



ฐานที่ 4 พืชพืช พืชอะไร อ้ออออ...พืชชนิด



ฐานที่ 5 สนุกคิดพิชิตความน่าจะเป็น



กิจกรรม SUDOKU



มอบรางวัลคนเก่ง



