ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

กิจกรรมการสร้างโจทย์ปัญหา

กิจกรรมที่ 1 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ นำประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง โดยสรุปได้ดังนี้

2.2.1) ให้ประโยคสัญลักษณ์

2.2.2) กำหนดมโนมติทางคณิตศาสตร์

2.2.3) กำหนดคำบ่งชี้การกระทำทางคณิตศาสตร์

2.2.4) สร้างโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 1 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ พร้อมให้นักเรียนดูแผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์ $2 + 6 = \square$

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จากนั้นให้นักเรียนหาคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหาแล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหา จากประโยคสัญลักษณ์ที่กำหนด ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากตัวเลขที่ได้มาจากประโยคสัญลักษณ์ ในแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาอื่นที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากประโยคสัญลักษณ์ที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 1

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์
2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า
3) กระดาษ A4
4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 2 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ นำประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง โดยสรุปได้ดังนี้

2.2.1) ให้ประโยคสัญลักษณ์

2.2.2) กำหนดมโนมติทางคณิตศาสตร์

2.2.3) กำหนดคำบ่งชี้การกระทำทางคณิตศาสตร์

2.2.4) สร้างโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องสร้างโจทย์ปัญหาการจากประโยคสัญลักษณ์

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 2 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ พร้อมให้นักเรียนดูแผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์ 9 - 4 = □

จากนั้นให้นักเรียนหาคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหาแล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหา จากประโยคสัญลักษณ์ที่กำหนด ได้หรือไม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากตัวเลขที่ได้มาจากประโยคสัญลักษณ์ ในแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาอื่นที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากประโยคสัญลักษณ์ที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 2

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 3 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ นำประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง โดยสรุปได้ดังนี้

2.2.1) ให้ประโยคสัญลักษณ์

2.2.2) กำหนดมโนมติทางคณิตศาสตร์

2.2.3) กำหนดคำบ่งชี้การกระทำทางคณิตศาสตร์

2.2.4) สร้างโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 3 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ พร้อมให้นักเรียนดูแผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์ $(8+2)-5=\square$

จากนั้นให้นักเรียนหาคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ที่กำหนด ได้หรือไม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากตัวเลขที่ได้มาจากประโยคสัญลักษณ์ ในแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาอื่นที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากประโยคสัญลักษณ์ที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 3

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 3

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 4 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาและจากประโยคสัญลักษณ์

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ นำประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง โดยสรุปได้ดังนี้

2.2.1) ให้ประโยคสัญลักษณ์

2.2.2) กำหนดมโนมติทางคณิตศาสตร์

2.2.3) กำหนดคำบ่งชี้การกระทำทางคณิตศาสตร์

2.2.4) สร้างโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องสร้างโจทย์ปัญหาและจากประโยคสัญลักษณ์

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 4 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์พร้อมให้นักเรียนดูแผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์ (8 - 2) - 5 = □

จากนั้นให้นักเรียนหาคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ที่กำหนด ได้หรือไม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากตัวเลขที่ได้มาจากประโยคสัญลักษณ์ ในแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาอื่นที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากประโยคสัญลักษณ์ที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 4

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงประโยคสัญลักษณ์

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 4

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 5 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

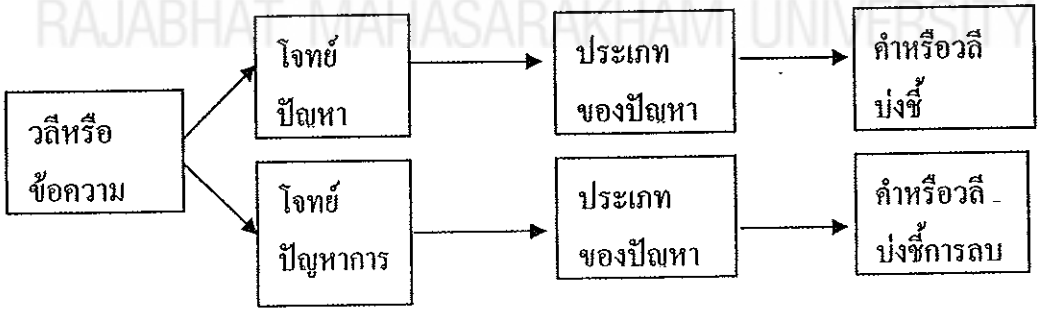
2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ จะช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เข้าใจโครงสร้างของปัญหาคณิตศาสตร์ว่าจะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขของปัญหาที่เพียงพอสำหรับตอบคำถามของปัญหานั้น นอกจากนี้ยังเน้นถึงการสร้างโจทย์ปัญหาของแต่ละการกระทำจากวลีหรือข้อความสั้นๆ ซึ่งอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับมโนมติของแต่ละการกระทำกับความเข้าใจเกี่ยวกับคำหรือวลีที่ชี้บ่งการกระทำสั้นๆ เป็นพื้นฐานในการสร้างโจทย์ปัญหาของการกระทำดังกล่าว ลำดับขั้นของมโนมติเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความสั้นๆ มีดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจาก วลีหรือข้อความ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 5 การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจาก วลี หรือ ข้อความ และชี้แจงเกี่ยวกับการสร้างโจทย์ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่บน วลี หรือ ข้อความ ซึ่งถูกนำแสดงบน แผ่นกระดาษขนาดใหญ่ซึ่ง ผู้วิจัยอ่านให้นักเรียนฟัง

1. ดินสอ 6 แท่ง

2. ดินสอ 2 แท่ง

จากนั้น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวลีหรือข้อความข้างต้น ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวก ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความ ที่กำหนดให้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 5

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงวลี หรือข้อความ

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 5

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 6 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

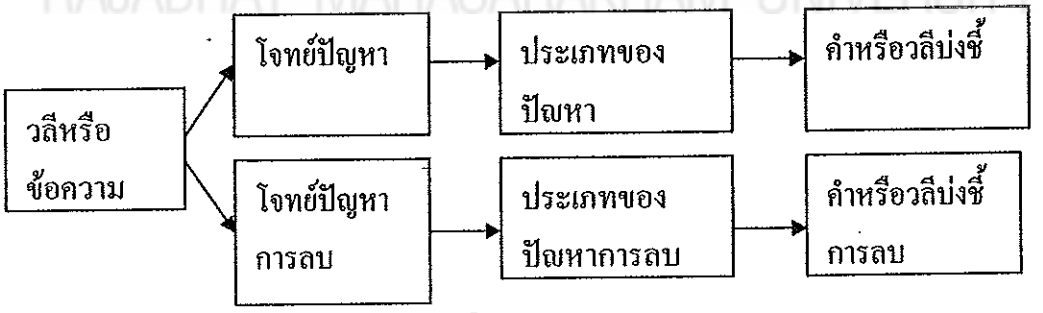
2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ จะช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เข้าใจโครงสร้างของปัญหาคณิตศาสตร์ว่าจะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขของปัญหาที่เพียงพอสำหรับตอบคำถามของปัญหานั้น นอกจากนี้ยังเน้นถึงการสร้างโจทย์ปัญหาของแต่ละการกระทำจากวลีหรือข้อความสั้นๆ ซึ่งอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับมโนมติของแต่ละการกระทำกับความเข้าใจเกี่ยวกับคำหรือวลีที่ชี้บ่งการกระทำสั้นๆ เป็นพื้นฐานในการสร้างโจทย์ปัญหาของการกระทำดังกล่าว ลำดับขั้นของมโนมติเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความสั้นๆ มีดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจาก วลีหรือข้อความ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 6 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจาก วลี หรือ ข้อความ และชี้แจงเกี่ยวกับการสร้างโจทย์ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่บน วลี หรือ ข้อความ ซึ่งถูกนำแสดงบน แผ่นกระดาษขนาดใหญ่ซึ่ง ผู้วิจัยอ่านให้นักเรียนฟัง

1. ดินสอ 6 แท่ง

2. ดินสอ 2 แท่ง

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวลีหรือข้อความข้างต้น ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความ ที่กำหนดให้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 6

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงวลี หรือข้อความ

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 6

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 7 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

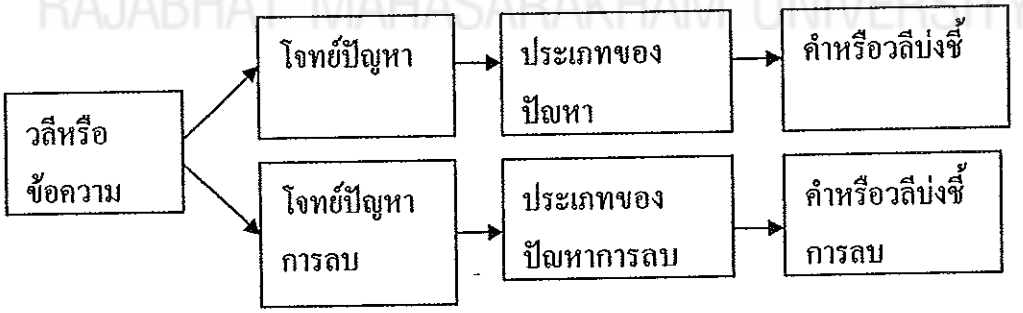
2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ จะช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เข้าใจโครงสร้างของปัญหาคณิตศาสตร์ว่าจะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขของปัญหาที่เพียงพอสำหรับตอบคำถามของปัญหานั้น นอกจากนี้ยังเน้นถึงการสร้างโจทย์ปัญหาของแต่ละการกระทำจากวลีหรือข้อความสั้นๆ ซึ่งอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับมโนมติของแต่ละการกระทำกับความเข้าใจเกี่ยวกับคำหรือวลีที่ชี้บ่งการกระทำสั้นๆ เป็นพื้นฐานในการสร้างโจทย์ปัญหาของการกระทำดังกล่าว ลำดับขั้นของมโนมติเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความสั้นๆ มีดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจาก วลีหรือข้อความ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 7 การสร้างโจทย์ปัญหา การบวกและการลบ จาก วลี หรือข้อความและ ชี้แจงเกี่ยวกับ การสร้างโจทย์ปัญหา โดยมี พื้นฐานอยู่บน วลี หรือ ข้อความ ซึ่งถูกนำแสดง บน แผ่นกระดาษขนาดใหญ่ซึ่ง ผู้วิจัยอ่านให้นักเรียนฟัง

1. เงิน 9 บาท
2. เงิน 2 บาท
3. เงิน 3 บาท

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวลีหรือข้อความข้างต้น ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวกและการลบที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความ ที่กำหนดให้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 7

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงวลี หรือข้อความ

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 7

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 8 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

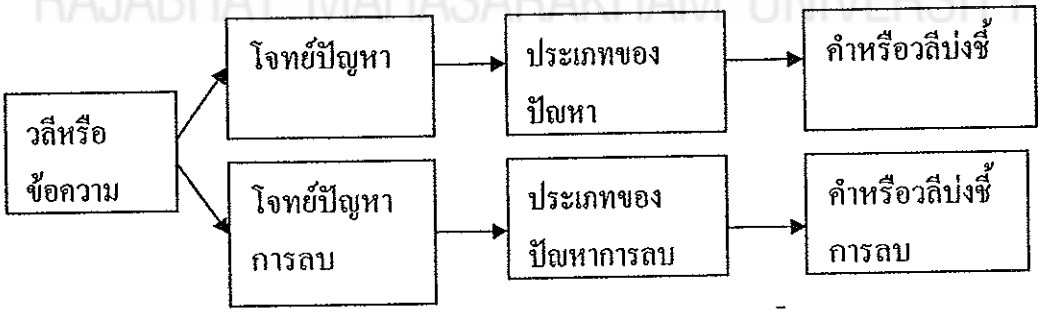
2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ

2.2 ความคิดรวบยอด

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความ จะช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เข้าใจโครงสร้างของปัญหาคณิตศาสตร์ว่าจะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขของปัญหาที่เพียงพอสำหรับตอบคำถามของปัญหานั้น นอกจากนี้ยังเน้นถึงการสร้างโจทย์ปัญหาของแต่ละการกระทำจากวลีหรือข้อความสั้นๆ ซึ่งอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับมโนมติของแต่ละการกระทำกับความเข้าใจเกี่ยวกับคำหรือวลีที่ชี้บ่งการกระทำสั้นๆ เป็นพื้นฐานในการสร้างโจทย์ปัญหาของการกระทำดังกล่าว ลำดับขั้นของมโนมติเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสร้างโจทย์ปัญหาจากวลีหรือข้อความสั้นๆ มีดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจาก วลีหรือข้อความ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 8 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจาก วลี หรือข้อความ และชี้แจงเกี่ยวกับการสร้างโจทย์ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่บน วลี หรือ ข้อความ ซึ่งถูกนำแสดงบน แผ่นกระดาษขนาดใหญ่ซึ่ง ผู้วิจัยอ่านให้นักเรียนฟัง

1. เงิน 9 บาท
2. เงิน 2 บาท
3. เงิน 3 บาท

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวลีหรือข้อความข้างต้น ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากเงื่อนไขของ วลีหรือข้อความ ที่กำหนดให้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 8

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) แผ่นกระดาษขนาดใหญ่แสดงวลี หรือข้อความ

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 8

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 9 การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

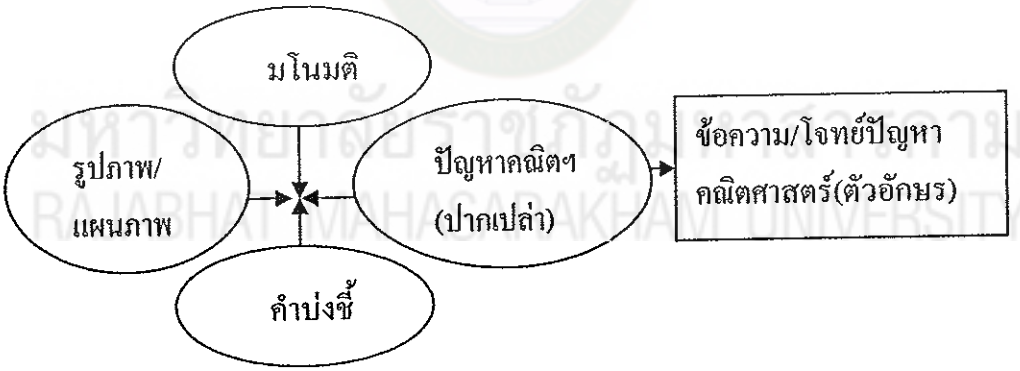
2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

2.2 ความคิดรวบยอด

กลวิธี "รูปภาพ ⟶ ข้อความ" เป็นเทคนิคที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่อ่อน นักเรียนควรได้เห็นและสังเกตรูปภาพที่ผู้วิจัยกำหนดให้แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ซึ่งสรุปลำดับขั้นของกลวิธี ดังแผนภาพ



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

I. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 9 การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจากรูปภาพ พร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพขนาดใหญ่ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง

จากนั้น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหา จากรูปภาพที่ให้มาข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากรูปภาพขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวก ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากรูปภาพที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 9

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) รูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง
2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า
3) กระดาษ A4
4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 9

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 10 การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

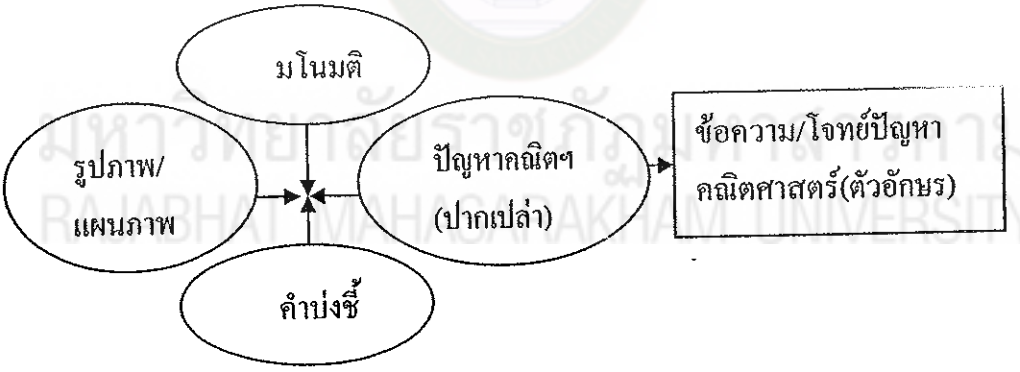
2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

2.2 ความคิดรวบยอด

กลวิธี "รูปภาพ ⟶ ข้อความ" เป็นเทคนิคที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่อ่อน นักเรียนควรได้เห็นและสังเกตรูปภาพที่ผู้วิจัยกำหนดให้แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ซึ่งสรุปลำดับขั้นของกลวิธี ดังแผนรูปภาพ



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม
2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 10 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจากรูปภาพ พร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพขนาดใหญ่ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง

จากนั้น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากรูปภาพที่ให้มาข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากรูปภาพขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวงให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากรูปภาพที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 10

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) รูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง
2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า
3) กระดาษ A4
4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 10

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 11 การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

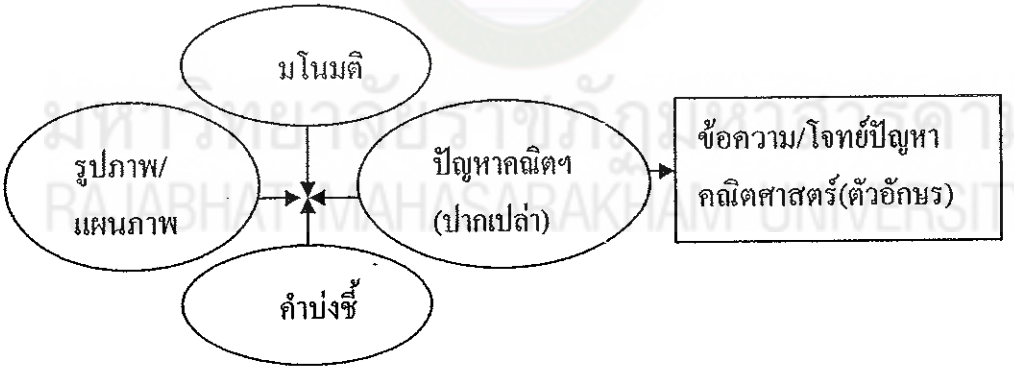
2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

2.2 ความคิดรวบยอด

กลวิธี "รูปภาพ ⟶ ข้อความ" เป็นเทคนิคที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่อ่อน นักเรียนควรได้เห็นและสังเกตรูปภาพที่ผู้วิจัยกำหนดให้แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ซึ่งสรุปลำดับขั้นของกลวิธี ดังแผนรูปภาพ



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 11 การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกและการลบจากรูปภาพ พร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพขนาดใหญ่ซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา

จากนั้น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาจากรูปภาพที่ให้มาข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2 ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากรูปภาพขนาดใหญ่ ซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากรูปภาพที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 11

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 11

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 12 การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

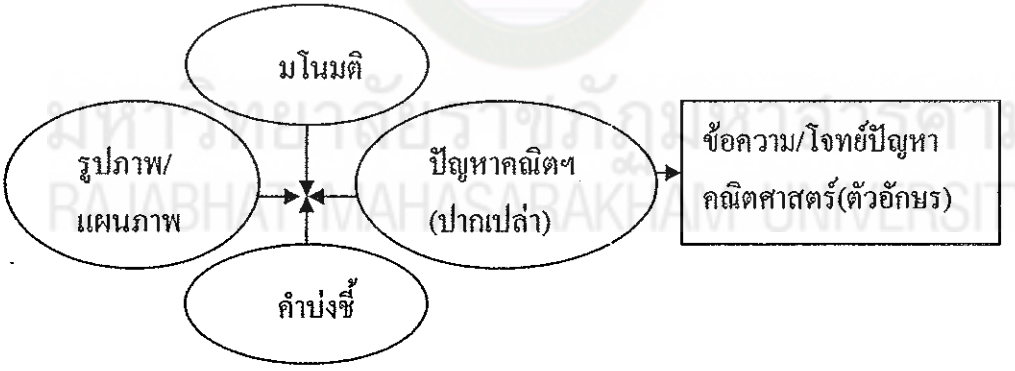
2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

2.2 ความคิดรวบยอด

กลวิธี "รูปภาพ ⟶ ข้อความ" เป็นเทคนิคที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่อ่อน นักเรียนควรได้เห็นและสังเกตรูปภาพที่ผู้วิจัยกำหนดให้แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ซึ่งสรุปลำดับขั้นของกลวิธี ดังแผนรูปภาพ



3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 12 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจากรูปภาพ พร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพขนาดใหญ่ซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา

จากนั้น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหา จากรูปภาพที่ให้มาข้างต้น ได้หรือไม่

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากรูปภาพขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นรูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จากรูปภาพที่ให้มา

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 12

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก 2 คะแนน
2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน 1 คะแนน
3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา
2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า
3) กระดาษ A4
4) เอกสารประกอบกิจกรรม คือ แบบฝึกหัดที่ 12

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 13 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรมได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

2.2 ความคิดรวบยอด

นักเรียนควรทำความเข้าใจวรรณกรรมที่ผู้วิจัยกำหนดให้ แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 13 การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจากวรรณกรรม และให้นักเรียนอ่านวรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่ ซึ่งถูกแสดงบนแผ่นกระดาษขนาดใหญ่

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่ ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวก ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้โดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 13

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก

2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน

1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน

0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) วรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรมคือ แบบฝึกหัดที่ 13

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 14 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สามารถสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรมได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

2.2 ความคิดรวบยอด

นักเรียนควรทำความเข้าใจวรรณกรรมที่ผู้วิจัยกำหนดให้ แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 14 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจากวรรณกรรม และให้นักเรียนอ่านวรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่ ซึ่งถูกแสดงบนแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จากวรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่ ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ด้วยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 14

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก

2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน

1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน

0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) วรรณกรรมเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรมคือ แบบฝึกหัดที่ 14

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 15 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สามารถสร้างโจทย์ปัญหาวรรณกรรมได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

2.2 ความคิดรวบยอด

นักเรียนควรทำความเข้าใจวรรณกรรมที่ผู้วิจัยกำหนดให้ แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 15 การสร้างโจทย์ปัญหาการบวกจากวรรณกรรม และให้นักเรียนอ่านวรรณกรรมเรื่องลูกหมู 3 ตัวซึ่งถูกแสดงบนแผ่นกระดาษขนาดใหญ่

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง

2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวรรณกรรมเรื่องลูกหมู 3 ตัว ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการบวก ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 15

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก

2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน

1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน

0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) วรรณกรรมเรื่อง ลูกหมู 3 ตัว

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรมคือ แบบฝึกหัดที่ 15

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 16 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(เวลา 1 ชั่วโมง)

.....

1. จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนมีความสามารถดังนี้

1) สามารถสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรมได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

2. สาระและความคิดรวบยอด

2.1 สาระ

การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

2.2 ความคิดรวบยอด

นักเรียนควรทำความเข้าใจวรรณกรรมที่ผู้วิจัยกำหนดให้ แล้วตีความออกมาเป็นคำพูดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ จากนั้นจึงเขียนออกมาเป็นข้อความแล้วสร้างโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3.1 ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์กิจกรรม
2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม (สนทนา) เพื่อโยงเข้าสู่เรื่องการสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

3.2 ขั้นปรับเปลี่ยนแนวคิด

ผู้วิจัยแจกแบบฝึกหัดที่ 15 การสร้างโจทย์ปัญหาการลบจากวรรณกรรม และให้นักเรียนอ่านวรรณกรรมเรื่องลูกหมู 3 ตัวซึ่งถูกแสดงบนแผ่นกระดาษขนาดใหญ่

จากนั้นผู้วิจัยอธิบายวิธีการสร้างโจทย์ปัญหา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาที่เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาโดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

3.3 ขั้นสร้างความรู้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอโจทย์ปัญหาที่ตนเองสร้าง
2. ผู้วิจัยนำอภิปรายสรุป พร้อมเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3.4 ขั้นนำความรู้ไปใช้

จากวรรณกรรมเรื่องลูกหมู 3 ตัว ให้นักเรียนลองสร้างโจทย์ปัญหาการลบ ที่แตกต่างจากโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยสร้างไว้แล้ว และนักเรียนสามารถเชื่อมโยงการสร้างโจทย์ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีพื้นฐานอยู่ในวรรณกรรมเรื่องนี้

4. การวัดและการประเมินผล

4.1 วิธีการประเมินผล

ตรวจแบบฝึกหัดที่ 16

4.2 เกณฑ์การประเมินการสร้างโจทย์ปัญหา

1. สร้างโจทย์ปัญหาได้ถูกต้อง ดีมาก

2 คะแนน

2. ถ้าไม่ถูกหรือไม่สมบูรณ์ให้นำไปแก้ไข และแก้ไขได้ถูกต้อง ผ่าน

1 คะแนน

3. ไม่ทำ หรือทำไม่ถูกให้แก้ไข แล้วยังไม่ถูกต้อง ไม่ผ่าน

0 คะแนน

5. สื่อและวัสดุที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

1) วรรณกรรมเรื่องลูกหมู 3 ตัว

2) กระดาษชาร์ท / ปากกาเคมี / กระดาษกาว 2 หน้า

3) กระดาษ A4

4) เอกสารประกอบกิจกรรมคือ แบบฝึกหัดที่ 16

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ข
ตัวอย่างการสร้างโจทย์ปัญหาของนักเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชื่อ - สกุล ด.ญ.นัฐพัน รอดบ้านศาล เลขที่ 31

ข้อสอบชุดที่ 1 การสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์

คำสั่ง

1. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 6 + 2 = 8

จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

6 + 2 = 8

Chahac

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

นั้นมีเงิน 6 บาท

พี่ให้อีก 2 บาท

นั้นมีเงินทั้งหมดกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

8 บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ.น้ำฝน รถคำนวณ เลขที่ 34

2. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 6 – 2 = $\boxed{A}$
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

6 – 2 = $\boxed{A}$

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

พี่มีเงิน 6 บาท
ฝากออมทรัพย์ 2 บาท
พี่เหลือเงินกี่บาท

คำตอบคือ

๔ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชื่อ - สกุล ด.ญ.น้ำฝน รัฐภาษานสวน เลขที่ 34

3. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 9 + 4 = ☐
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

9 + 4 = ☑

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Combine

แม่ค้าขายส้มได้ 9 บาท
และขายเงินได้ 4 บาท
แม่ค้าได้เงินทั้งหมดกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๑๓ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ดญ.น้ำฝน ชนิดบ้านสอน เลขที่ 34

4. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 9 – 4 = ☐
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

9 – 4 = ☑

Chanae

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

แม่มีเงิน 9 บาท
ซื้อมะนาว 4 บาท
แม่เหลือเงินกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๕ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ.น้ำฝน รอดบ้านสวน เลขที่ 34

5. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ $(6+2)-2=\square$
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

$$\boxed{(6+2)-2=\square}$$

Change

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

น้องมีเงิน 6 บาท
พ่อให้อีก 2 บาท
ซื้อขนม 2 บาท
น้องเหลือเงินกี่บาท

คำตอบคือ

2 บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ดญ นัทฟ้า สกุลบ้านสวน เลขที่ 34

6. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ $(6-2)-2=\square$
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

$$\boxed{(6-2)-2=\square}$$

Chahac

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

ป้ามีเงิน 6 บาท
ซื้อมะม่วง 2 บาท
และส้ม 2 บาท
ป้าเหลือเงินกี่บาท

คำตอบคือ

ใช้ บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ. นัฐฟน รอดบ้านสวน เลขที่ 34

ข้อสอบชุดที่ 2 การสร้างโจทย์ปัญหาจาก วลีหรือข้อความ

ฟน

คำสั่ง

1. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความ ต่อไปนี้

1. ดินสอ 6 แท่ง
2. ดินสอ 2 แท่ง

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

ฉันมีดินสอ 6 แท่ง

ครูให้อีก 2 แท่ง

ฉันมีดินสอกี่แท่ง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

8 แท่ง

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ. นำฟน รอดบ้านสวน เลขที่ 34

2. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความ ต่อไปนี้

1. ดินสอ 6 แท่ง
2. ดินสอ 2 แท่ง

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Channel

ครูมีดินสอ 6 แท่ง
ใช้ไป 2 แท่ง
ครูเหลือแท่งที่ยังไม่ใช้กี่แท่ง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๔ แท่ง

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ. นัจฟน รถดบ้านสวน เลขที่ 24

3. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความ ต่อไปนี้

1. สมุด 8 เล่ม
2. สมุด 4 เล่ม

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Chanya

แม่มีสมุด 8 เล่ม

พ่อให้ฉัก 4 เล่ม

แม่มีสมุดทั้งหมดกี่เล่ม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๑๒ เล่ม

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ดญ.น้ำฝน รอดบ้านสวน เลขที่ 34

4. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความ ต่อไปนี้

1. สมุด 8 เล่ม
2. สมุด 4 เล่ม

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

น้องมีสมุด 8 เล่ม
ให้พี่ 4 เล่ม
น้องเหลือสมุดกี่เล่ม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๔ เล่ม

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ.น้ำฝน รอดบ้านสวน เลขที่ 34

5. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก และการลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความต่อไปนี้

1. เงิน 9 บาท
2. เงิน 2 บาท
3. เงิน 3 บาท

Change

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

อามีเงิน 9 บาท
น้ำให้อีก 2 บาท
ซื้อสมุด 3 บาท
อาเหลือเงินกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

ผ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ดญ น้ำฝน รวดบ้านสวน เลขที่ 34

6. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วลีหรือข้อความ ต่อไปนี้

1. เงิน 9 บาท
2. เงิน 2 บาท
3. เงิน 3 บาท

Chanae

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

ฉันมีเงิน 9 บาท
ซื้อสมุด 2 บาท
และดินสอ 3 บาท
ฉันเหลือเงินกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

๔ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ.ญ.น้ำฝน รวดบ้านสะเทา เลขที่ 34

น้ำฝน

ข้อสอบชุดที่ 3 การสร้างโจทย์ปัญหาจากรูปภาพ

คำสั่ง

1. ให้นักเรียนดูรูปภาพ ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

combine

ตอนเช้าฉันพับดาวได้ 5 ดวง

ตอนเย็นฉันพับได้อีก 3 ดวง

ฉันพับดาวได้ทั้งหมดกี่ดวง

คำตอบคือ

8 ดวง

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชื่อ - สกุล ดญ นิ้งฟน ภาคบ้านสวน เลขที่ 34

2. ให้นักเรียนดูรูปภาพ ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การลบ จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

มีดาว 5 ดวง

ขายไป 3 ดวง

เหลือดาวกี่ดวง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

2 ดวง

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ดรุณ นำให้ชื่น รอดน้ำรวมรอง เลขที่ 34

3. ให้นักเรียนดูรูปภาพ ซึ่งเป็นรูปดาว 5 ดวง และ รูปดาว 3 ดวง แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก และ การลบ จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

มีดาว 5 ดวง

บายไป 3 ดวง

วาดฉีก 5 ดวง

จันมีดาวกี่ดวง

คำตอบคือ

๗ ดวง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ. [illegible] [illegible] เลขที่ 31

4. ให้นักเรียนดูรูปภาพซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาการบวก จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

combine

เครื่องบิน 9 บาท

+

แซมทกี้ 5 บาท

รวมเป็นเงินกี่บาท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบคือ

[illegible] บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ชื่อ - สกุล ด.ญ. ฝ้าฟ้า รอดบ้านสอน เลขที่ 34

5. ให้นักเรียนดูรูปภาพซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาการลบ จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Compare

โดเรม่อน 9 บาท

เรือใบ 3 บาท

โดเรม่อนแพ่งกว่ากี่บาท

คำตอบคือ

3 บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชื่อ - สกุล ด.ญ. น้ำฝน [illegible] เลขที่ 31

6. ให้นักเรียนดูรูปภาพซึ่งเป็น รูปของเล่น และ รูปตุ๊กตา แล้วให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาการบวก และ การลบ จากรูปภาพที่ให้มา

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

ฉันมีเงิน 15 บาท

ซื้อรถยนต์ 5 บาท

ได้เงินอีก 2 บาท

ฉันเหลือเงินกี่บาท

คำตอบคือ

๑๒ บาท

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อสอบชุดที่ 4 การสร้างโจทย์ปัญหาจากวรรณกรรม

คำสั่ง

1. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกเป็ดขี้เหร่

Change

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

ฉันซื้อลูกเป็ด 5 ตัว

คนขายให้ฟรี 5 ตัว

ฉันมีลูกเป็ดทั้งหมดกี่ตัว

คำตอบคือ

๑๐ ตัว

ลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกเป็ดขี้เหร่

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

3. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก และ การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกเป็ดขี้เหร่

change

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

ฉันมีเป็ด 30 ตัว

ซื้อฉีก 10 ตัว

บินไป 6 ตัว

ฉันเหลือเป็ดกี่ตัว 34 ตัว

คำตอบคือ

34 ตัว

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

4. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกหมู 3 ตัว

change

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

มีลูกหมู 3 ตัว
ซื้ออีก 5 ตัว
นั้นมีหมูกี่ตัว

คำตอบคือ

๘ ตัว

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

5. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา **การลบ** โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกหมู 3 ตัว

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

change

มีลูกหมู 10 ตัว

ตายไป 3 ตัว

นั้นเหลือลูกหมูกี่ตัว

คำตอบคือ

๗ ตัว

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

6. ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหา การบวก และ การลบ โดยมีพื้นฐานอยู่บน วรรณกรรม เรื่อง ลูกหมู 3 ตัว

โจทย์ปัญหาที่นักเรียนสร้างคือ

Change

มีหมู 25 ตัว
ซื้อฉีก 5 ตัว
ตายไป 10 ตัว
นั้นเหลือ ลูกหมูกี่ตัว

คำตอบคือ

20 ตัว

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมิน

☑ ดีมาก 2 คะแนน ☐ ผ่าน 1 คะแนน ☐ ไม่ผ่าน 0 คะแนน

ภาคผนวก ค

แบบประเมินกิจกรรมการสร้างโจทย์ปัญหา

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณากิจกรรมการสร้างโจทย์ปัญหา และแสดงความคิดเห็นตามรายการข้อคำถามแต่ละข้อ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ตรงกับช่องระดับความคิดเห็นของท่านซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

รายการ	ความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านกิจกรรม					
1) สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง.....					
2) ครอบคลุมสาระการเรียนรู้.....					
3) การจัดเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม.....					
4) เหมาะสมกับวันและวุฒิภาวะของนักเรียน.....					
5) สอดคล้องกับรูปแบบของโจทย์ปัญหา.....					
6) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.....					
7) ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน.....					
8) มีความเหมาะสมกับเวลา.....					
ด้านสื่อ					
9) สอดคล้องกับกิจกรรม.....					
10) เหมาะสมกับวัยของเด็ก.....					
11) สามารถจัดทำและหาได้ง่าย.....					
12) นำไปใช้สะดวก.....					
ด้านการวัดและประเมินผล					
13) สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง.....					
14) เหมาะสมกับวัยของนักเรียน.....					
15) มีเกณฑ์การวัดและการประเมินผลอย่างชัดเจน.....					
16) สามารถปฏิบัติได้จริง.....					

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

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

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ง

แบบประเมินความสอดคล้อง

ของแบบทดสอบการสร้างโจทย์ปัญหากับจุดประสงค์กิจกรรม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบการสร้างโจทย์ปัญหากับจุดประสงค์กิจกรรม **พิจารณาข้อสอบแต่ละข้อต่อไปนี้**

โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ โดยที่

☐ สอดคล้อง มีค่า +1

☐ ไม่แน่ใจ มีค่า 0

☐ ไม่สอดคล้อง มีค่า -1

ตามความคิดเห็นของท่าน พร้อมทั้งบอกเหตุผลหรือข้อเสนอแนะในการปรับปรุงข้อสอบ

ข้อสอบข้อที่ 1

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 6 + 2 = ☐

จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้

2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ข้อสอบข้อที่ 2

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 6 - 2 = ☐
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้
2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ข้อสอบข้อที่ 3

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 9 + 4 = ☐
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้
2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ข้อสอบข้อที่ 4

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ 9 - 4 = ☐
จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้
2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ข้อสอบข้อที่ 5

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ $(6 + 2) - 2 = \square$ จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้
2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ข้อสอบข้อที่ 6

ข้อสอบ ให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ $(6 - 2) - 2 = \square$ จากนั้นให้นักเรียนสร้างโจทย์ปัญหาให้เป็นเรื่องราวที่จะสามารถแก้ปัญหาได้จากตัวเลขที่ให้มา

จุดประสงค์กิจกรรม 1) สร้างโจทย์ปัญหาจากประโยคสัญลักษณ์ได้
2) ตระหนักถึงความถูกต้องของโจทย์ปัญหาที่ตนสร้าง

☐ สอดคล้อง ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่สอดคล้อง

เหตุผล/ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY