สื่อ/นวัตกรรม

PLC ด้านคำนวณ

ปีการศึกษา 2563

แท่นค่าหลักเลข

Digit

นางสาวสุจิตรา อาศน์วิเชียร

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนชุมชนวัดสมรโกฏิ (อยู่พูนราษฎร์บำรุง)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 1

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

ชื่อ-นามสกุลเจ้าของนวัตกรรม นางสาวสุจิตรา อาศน์วิเชียร

ตำแหน่งเจ้าของนวัตกรรม ครู ครู

โทรศัพท์ติดต่อ 091-2136192

ชื่อโรงเรียน ชุมชนวัดสมรโกฏิ(อยู่พูนราษฎร์บำรุง)

รหัสโรงเรียน (รหัสกระทรวง 10 หลัก) 1012230010

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 1

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แท่นค่าหลักเลข Digit

โปรดแนบสรุปข้อมูลนวัตกรรม 1 – 2 หน้า

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล
โรงเรียนชุมชนวัดสมรโกฏิ(อยู่พูนราษฎร์บำรุง)
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรีเขต 1

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แท่นค่าหลักเลข Digit

ผู้ผลิตนวัตกรรม นางสาวสุจิตรา อาศน์วิเชียร

กลุ่มเป้าหมายของการใช้นวัตกรรม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.กรอบแนวคิดหรือการวิเคราะห์สภาพปัญหา

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บางคนยังสบสนในการอ่านค่าหลักเลข นักเรียนว่างค่าหลักเลขไม่ตรงหลัก ซึ่งส่งผลทำให้การหาผลลัพธ์ การบวก ลบ ผิดพลาด นักเรียนเกิดความท้อแท้ในการหาคำตอบ และขาดความสนใจในการเรียน ทางครูผู้สอนจึงสร้างนวัตกรรมโดยใช้เกมเป็นสื่อเพื่อกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น นวัตกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมานั้นเป็นเกมฝึก ให้นักเรียนสังเกตตำแหน่งต่างๆ ของตัวเลขว่าตรงอยู่ในตำแหน่งหลักใด มีค่าประจำหลักเท่าไร ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ฝึกการตั้งคำถามและตอบคำถามโดยใช้นวัตกรรมดังกล่าว

2.วัตถุประสงค์ของการสร้างนวัตกรรมหรือสื่อ

1. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ตำแหน่งค่าของหลักเลข
2. เพื่อให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามและตอบคำถาม

3.ขั้นตอนการผลิตนวัตกรรม/สื่อ

1. ครูผู้สอนวางแผนในการผลิตสื่อนวัตกรรม
2. ครูผู้สอนลงมือสร้างสื่อนวัตกรรมโดยมีวิธีการดังนี้
    1) เลื่อยไม้เป็นรูปสี่เหลี่ยม
    2) เจาะรูไม้และสร้างแท่นสำหรับเสียบ
    3) เขียนตัวเลขและตกแต่งระบายสีให้สวยงาม
3. ครูผู้สอนนำสื่อนวัตกรรมไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ปัญหา
4. ครูผู้สอนนำสื่อนวัตกรรมไปใช้จริง

4.วิธีการนำไปสู่การปฏิบัติ

1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเล่นเกม แท่นค่าหลักเลข Digit
2. นักเรียนจับคู่กันและพลัดกันใส่ตัวเลข ตั้งคำถามและตอบคำถาม

5.การประเมินผลการใช้นวัตกรรม/สื่อ

1. แบบสังเกตพฤติกรรม
2. แบบบันทึกคะแนน

6.การขยายผลการใช้นวัตกรรม/สื่อ

- เผยแพร่ลงเว็บไซต์ http://chuchonwatsamorakoatschool.ac.th

7.ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

ความรู้ความเข้าใจในค่าหลักเลข นักเรียนสนใจในการตั้งคำถามและหาคำตอบ

8.ปัญหาและอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

-

ภาพถ่าย/หลักฐานและร่องรอยในการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนของครู