

แนวการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ 2553

แนวการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2553



แนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สงวนลิขสิทธิ์ กลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

พิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2553

จำนวนพิมพ์ 45,000 เล่ม

ผู้จัดพิมพ์ กลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
79 ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร
กรุงเทพมหานคร 10900
โทร. 0-2561-4567 โทรสาร 0-2579-5101
นายโชคดี ออสุวรรณ ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา



คำนำ

แนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดทำขึ้นโดยมุ่งหวังให้ครูผู้สอนคณิตศาสตร์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีคุณภาพ และสอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองของเด็กในแต่ละวัยตามความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง (Brain-based Learning) ซึ่งจะเป็นโยบายต่อการเปลี่ยนแปลงมุมมองและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของครูและสถานศึกษา ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เหมาะสมกับสภาพสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง และเท่าทันกับนานาประเทศ

อนึ่ง ในการจัดทำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ต้องขอขอบคุณสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือสถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ (เดิม) ที่ให้ความร่วมมือในการพัฒนางานด้วยดี ตลอดจน ขอขอบคุณอาจารย์พรพิไล เลิศวิชา รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา เอี่ยมมอรพรรณ และรองศาสตราจารย์พัชรี วรจรัสรังสี ที่เป็นกำลังสำคัญในการจัดทำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน และหวังว่าแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนคณิตศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องในการนำไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

อนุ อ น

(คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

คำชี้แจง

กุญแจแห่งความสำเร็จ

แนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง

บทที่ 1	จำนวนนับ 1-5 และ 0	1
	✿ จำนวนนับ 1-5 และ 0	3
บทที่ 2	จำนวนนับ 6-10	3
	✿ จำนวนนับ 6	39
	✿ การเปรียบเทียบจำนวน	40
บทที่ 3	การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9	43
	✿ การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9	69
	✿ ศูนย์กับการบวก	69
	✿ การสลับที่ของการบวก	72
	✿ โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 9	74
บทที่ 4	การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9	77
	✿ การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9	93
	✿ โจทย์ปัญหาการลบที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9	93
บทที่ 5	จำนวนนับ 11-20	111
	✿ จำนวนนับ 11-20	129
บทที่ 6	การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20	129
	✿ การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 20	139
	✿ การสลับที่ของการบวก	140
	✿ การลบจำนวนสองจำนวนที่มีผลลบและตัวตั้งไม่เกิน 20	141
		145



สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 7 การวัดความยาว	155
* การวัดความยาว การวัดความสูง	155
บทที่ 8 การชั่ง	169
* การเปรียบเทียบน้ำหนักโดยใช้เครื่องชั่งที่มีหน่วยไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน	169
บทที่ 9 การตวง	181
* การตวงโดยใช้หน่วยกลางและการเปรียบเทียบความจุ	181
บทที่ 10 จำนวนนับ 21-100	191
* จำนวน 10, 20, 30, ..., 100	191
* การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิกแทนจำนวน 21-40	195
* การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิกแทนจำนวน 41-100	198
* การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย และตัวหนังสือแทนจำนวน 21-100 และ 0	199
* การเขียนในรูปกระจาย	202
* ค่าของตัวเลขในหลักสิบและหลักหน่วย	206
* แบบรูปและความสัมพันธ์ของจำนวน	209
* การนับลดทีละ 1	214
* แบบรูปของจำนวนที่มีความสัมพันธ์แบบเพิ่มขึ้นทีละ 1 และทีละ 2	217
* แบบรูปของจำนวนที่มีความสัมพันธ์แบบลดลงทีละ 1	219
* การเปรียบเทียบจำนวนสองจำนวนที่เรียงลำดับกัน	221
* การเปรียบเทียบจำนวนสองจำนวนที่ไม่เรียงลำดับ และการใช้เครื่องหมาย $=$ \neq $>$ และ $<$	224
* การเรียงลำดับจำนวน	231
บทที่ 11 การเตรียมความพร้อมทางเรขาคณิต	261
* รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี	261
* แบบรูปและความสัมพันธ์	263



สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 12 เวลา	275
* ช่วงเวลา	275
บทที่ 13 การบวก การลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100	285
* การบวกจำนวนที่เป็นพหุคูณของสิบ	285
* โจทย์ปัญหาการบวกและการลบที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100	289
บทที่ 14 การบวก ลบระคน	303
* การบวก ลบระคน	303
คณะทำงาน	319



คำชี้แจง

สืบเนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้มนุษย์มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ คิดอย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ทำให้สามารถ คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตลอดจนเป็นเครื่องมือ ในการเรียนรู้ศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ แต่สภาพการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ กล่าวคือ มีค่าเฉลี่ยร้อยละต่ำกว่า 50 และต่ำกว่ารายวิชาอื่น มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อคุณภาพผู้เรียนและระบบการศึกษาโดยรวม สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาจึงได้แสวงหาแนวทาง ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย และเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพอันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพผู้เรียน จึงได้จัดทำแนวการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ขึ้น เพื่อเป็นฐานของการพัฒนาในระดับชั้นที่สูงขึ้นให้มีความเข้มแข็งต่อไป

แนวคิดในการจัดทำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง

การจัดทำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์อยู่บนพื้นฐานของการจัดเรียงเนื้อหาตามคู่มือครูสาระการเรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตร ซึ่งจัดทำโดยสถาบันส่งเสริม การสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วยการจัดทำกิจกรรมเพิ่มเติมในบางเนื้อหาที่พิจารณาแล้วว่า ไม่ปรากฏกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสมองอย่างชัดเจน ทั้งนี้กิจกรรมที่เพิ่มเติม มุ่งเน้นการนำแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง (Brain-based Learning) ไปใช้ให้มีความแตกต่างจากกิจกรรมในกลุ่มीครูฯ โดยมีลำดับกระบวนการเรียนรู้ (Roadmap) ดังนี้

ขั้นที่ 1 สัมผัสของจริงหรือวัตถุสามมิติที่นำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ในห้องเรียน/ นอกห้องเรียนเพื่อเก็บประสบการณ์

ขั้นที่ 2 ก้าวจากการเรียนรู้จากการสัมผัสของจริงหรือวัตถุสามมิติขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้ โดยให้สมองคิดเทียบเคียงของจริงหรือวัตถุสามมิติขึ้นเป็นภาพ



ขั้นที่ 3 ก้าวจากการเรียนรู้จากภาพ ขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้โดยให้สมองเห็นภาพคู่กับสัญลักษณ์

ขั้นที่ 4 ก้าวจากการเรียนรู้จากภาพ ขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว

การนำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองไปใช้

การนำแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองไปใช้ ครูผู้สอนคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาควบคู่กับคู่มือครูสาระการเรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตร ซึ่งจัดทำโดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ตามปกติ แต่การนำไปใช้ต้องใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองให้ครบทุกกิจกรรมในเรื่องนั้น ๆ สำหรับสื่อที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ ครูสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องสอดคล้องกับลำดับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Roadmap) ทั้งนี้ได้จัดทำไว้ครอบคลุมทั้ง 14 บท โดยในแต่ละบทจะมีเนื้อหาที่นำมาจัดทำแนวการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติม ดังนี้

บทที่	เนื้อหา	เนื้อหาที่จัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม
1	จำนวนนับ 1-5 และ 0	■ จำนวนนับ 1-5 และ 0
2	จำนวนนับ 6-10	■ จำนวนนับ 6 ■ การเปรียบเทียบจำนวน
3	การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9	■ การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ■ ศูนย์กับการบวก ■ การสลับที่ของการบวก ■ โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 9
4	การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9	■ การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9 ■ โจทย์ปัญหาการลบที่มีตัวตั้งไม่เกิน 9



บทที่	เนื้อหา	เนื้อหาที่จัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม
5	จำนวนนับ 11-20	<ul style="list-style-type: none"> จำนวนนับ 11-20
6	การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20	<ul style="list-style-type: none"> การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 20 การสลับที่ของการบวก การลบจำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20
7	การวัดความยาว	<ul style="list-style-type: none"> การวัดความยาว การวัดความสูง
8	การชั่ง	<ul style="list-style-type: none"> การเปรียบเทียบน้ำหนักโดยใช้เครื่องชั่งที่มีหน่วยไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน
9	การตวง	<ul style="list-style-type: none"> การตวงโดยใช้หน่วยกลางและการเปรียบเทียบความจุ
10	จำนวนนับ 21-100	<ul style="list-style-type: none"> จำนวน 10, 20, 30, ..., 100 การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก แทนจำนวน 21-40 การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก แทนจำนวน 41-100 การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย และตัวหนังสือ แทนจำนวน 21-100 และ 0 การเขียนในรูปกระจาย ค่าของตัวเลขในหลักสิบและหลักหน่วย แบบรูปและความสัมพันธ์ของจำนวน การนับลดทีละ 1 แบบรูปของจำนวนที่มีความสัมพันธ์แบบเพิ่มขึ้นทีละ 1 และทีละ 2 แบบรูปของจำนวนที่มีความสัมพันธ์แบบลดลงทีละ 1 การเปรียบเทียบจำนวนสองจำนวนที่เรียงลำดับกัน



บทที่	เนื้อหา	เนื้อหาที่จัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม
		<ul style="list-style-type: none">การเปรียบเทียบจำนวนสองจำนวนที่ไม่เรียงลำดับ และการใช้เครื่องหมาย $=$ \neq $>$ และ $<$การเรียงลำดับจำนวน
11	การเตรียมความพร้อมทางเรขาคณิต	<ul style="list-style-type: none">รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรีแบบรูปและความสัมพันธ์
12	เวลา	<ul style="list-style-type: none">ช่วงเวลา
13	การบวก การลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100	<ul style="list-style-type: none">การบวกจำนวนที่เป็นพหุคูณของสิบโจทย์ปัญหาการบวกและการลบที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100
14	การบวก ลบระคน	<ul style="list-style-type: none">การบวก ลบระคน



กุญแจแห่งความสำเร็จ

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองให้ประสบความสำเร็จ ควรดำเนินการ ดังนี้

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในแต่ละขั้นของ Roadmap ซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จนมั่นใจว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ แล้ว จึงก้าวไปขั้นต่อไป ซึ่งถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจยังไม่เกิดการเรียนรู้แล้วก้าวผ่านขั้นตอนนี้ไป จะส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ในขั้นที่สูงขึ้น

การจัดการเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนที่มีศักยภาพและความสามารถที่แตกต่างกัน ผู้เรียนบางคนสมองจะเกิดการเรียนรู้ได้ช้ากว่าคนอื่น ๆ ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนกลุ่มนี้ และให้โอกาสในการฝึกในแต่ละขั้นให้มากขึ้น โดยอาจให้ผู้เรียนกลุ่มนี้ได้ทำแบบฝึกเพิ่มมากขึ้น

การจัดการเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญในด้านอารมณ์ของผู้เรียน เพราะจะส่งผลกระทบต่อความสนใจ ความตั้งใจ การคิด ความจำและการเรียนรู้ที่ดี

Roadmap การสร้างความรู้ทางคณิตศาสตร์จะต้องเริ่มจากการสัมผัส เก็บประสบการณ์จากวัตถุสามมิติ/ของจริง จากนั้นจึงก้าวจากการสัมผัสของจริงหรือวัตถุสามมิติขึ้นสู่ภาพ ก้าวจากการเรียนรู้จากภาพขึ้นสู่การเรียนรู้ภาพคู่สัญลักษณ์ และก้าวจากการเรียนรู้ภาพขึ้นสู่การเรียนรู้โดยใช้สัญลักษณ์ล้วน ๆ จะข้ามขั้นไม่ได้ ขณะเดียวกันการสร้างทักษะจะเกิดควบคู่กับการตีความจากภาพไปสู่สัญลักษณ์ และจากสัญลักษณ์กลับไปเป็นภาพ ครูจะต้องแนะนำ (Guide) รวมทั้งช่วยให้เด็กฝึกฝนเบื้องต้น (สร้างทักษะเบื้องต้น) จนครูแน่ใจว่าผู้เรียนสามารถคิดเชื่อมโยงจากภาพขึ้นสู่สัญลักษณ์ และคิดย้อนกลับจากสัญลักษณ์กลับมาเป็นภาพได้ จึงก้าวไปสู่การฝึกทักษะระยะต่อไปโดยใช้แบบฝึกหัด เป็นการฝึกซ้ำ ๆ ทั้งนี้เพื่อให้สมองสร้างกระบวนการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ให้อยู่ตัว (Consolidation of Neurel)



**แนวการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง**

บทที่ 1

จำนวนนับ 1-5 และ 0

1. สาระการเรียนรู้

จำนวนนับ 1-5 และ 0

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 เมื่อกำหนดสิ่งต่าง ๆ ที่มีจำนวน 1-5 และ 0 ให้ นักเรียนสามารถบอกจำนวนได้
- 2.2 เมื่อกำหนดสิ่งต่าง ๆ ที่มีจำนวน 1-5 และ 0 ให้ นักเรียนสามารถอ่านและเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก แทนจำนวนและอ่านตัวเลขไทยได้
- 2.3 เมื่อกำหนดจำนวนนับไม่เกิน 5 ให้สองจำนวน นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวนได้
- 2.4 เมื่อกำหนดจำนวนนับไม่เกิน 5 ให้สามถึงห้าจำนวน นักเรียนสามารถเรียงลำดับจำนวนได้

3. สื่อการเรียนรู้

- 3.1 บัตรตัวเลข
- 3.2 ตุ๊กตาขนาดแตกต่างกัน
- 3.3 ผลไม้ชนิดต่าง ๆ และมีขนาดแตกต่างกัน
- 3.4 กลัยกวน กะละแมกวน ขนมห หรือวัสดุอื่น ๆ ที่ทำได้ตามท้องถิ่น
- 3.5 กระดาษเปล่า แบบฝึก แผนภูมิเพลง
- 3.6 เพลง “เรียงลำดับจำนวน”

4. แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 4.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวนนับ 1

- 1) ทบทวนความรู้พื้นฐานเรื่องการสังเกตและการเปรียบเทียบขนาด รูปร่าง และสีของสิ่งต่าง ๆ ดังนี้
 - (1) สังเกตและเปรียบเทียบขนาด สิ่งของชนิดเดียวกันแต่มีขนาดต่างกัน ตัวอย่างเช่น
 - ตุ๊กตา (ตัวใหญ่ ตัวเล็ก)
 - ผลไม้ต่าง ๆ (ผลใหญ่ ผลเล็ก)



กล้วยกวนหรือกะละแมกวน (เม็ดใหญ่ เม็ดเล็ก)
 ขนมหู (ชิ้นใหญ่ ชิ้นเล็ก)
 ريببين (สั้น ยาว) ฯลฯ

- (2) ให้นักเรียนจับคู่
- (3) ครูแจกอุปกรณ์ให้นักเรียนคู่ละ 1 ชุด
- (4) ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งครู ดังนี้
 - ❖ ให้นักเรียนจับตุ๊กตาคคนละ 1 ตัว
 - ❖ ครูถามว่า “ใครได้ตุ๊กตาดัวใหญ่ให้ชูขึ้น”
 - ❖ นักเรียนคนใดได้ตุ๊กตาดัวใหญ่ให้พูดว่า “ได้ตัวใหญ่ เอ”
 - ❖ ให้นักเรียนหยิบผลไม้คนละ 1 ผล
 - ❖ ครูถามว่า “ใครได้ผลไม้ผลเล็กให้ชูขึ้น”
 - ❖ นักเรียนคนใดได้ผลไม้ผลเล็กให้แสดงท่าทางตามใจชอบแล้วร้อง “เอ”
 - ❖ ครูจัดกิจกรรมทำนองเดียวกันโดยใช้อุปกรณ์ที่แจกให้ จัดให้ครบแล้วให้

นักเรียนทำซ้ำจนนักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาดได้

2) สังเกต เปรียบเทียบรูปร่างและสี ให้จัดกิจกรรมทำนองเดียวกันกับข้อ (1)

3) ให้นักเรียนหยิบของจริงซึ่งเป็นสิ่งของใกล้ตัวที่แสดงจำนวน เช่น

- ❖ ครูให้นักเรียนหยิบตุ๊กตา 1 ตัว แล้วพูดตามครูพร้อมกันว่า “ตุ๊กตาหนึ่งตัว”
- ❖ ครูให้นักเรียนหยิบผลไม้ 1 ผล แล้วพูดตามครูพร้อมกันว่า “ผลไม้หนึ่งผล”
- ❖ ครูให้นักเรียนหยิบลูกอม 1 เม็ด แล้วพูดตามครูพร้อมกันว่า “ลูกอมหนึ่งเม็ด”
- ❖ ครูให้นักเรียนหยิบขนม 1 ชิ้น แล้วพูดตามครูพร้อมกันว่า “ขนมหนึ่งชิ้น”

4) ให้นักเรียนเล่นเกมแข่งความเร็ว โดยให้นักเรียนเข้าแถวตอน 3 แถว แถวละเท่า ๆ กัน

นักเรียนทุกคนต้องวิ่งออกมาหยิบสิ่งของที่ครูเตรียมไว้คนละ 1 ชิ้น โดยหยิบทีละคนชูขึ้นพร้อมพูดดัง ๆ ให้เพื่อนของตนในแถวได้ยิน เช่น “ไปหนึ่งอัน” “ลูกอมหนึ่งเม็ด” แถวใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ ใครพูดผิดต้องพูดใหม่จนกว่าจะถูก ถึงค่อยเปลี่ยนคนได้ เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าเด็กทุกคนเข้าใจจำนวน 1

5) ให้นักเรียนร้องเพลง “แมลงหนึ่งตัว” และแสดงท่าทางประกอบพร้อมทั้งครู

มีแมลงตัวหนึ่ง เกาะอยู่บนจุมูกกระต่าย (ซ้ำ 3 ครั้ง)

มันจึงปัด มันจึงปัด แมลงก็บินหนีไป

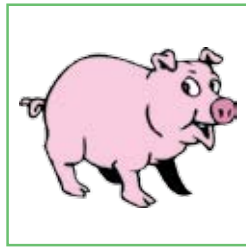


6) ใช้บัตรรูปภาพสามมิติ แสดงจำนวน 1 เช่น

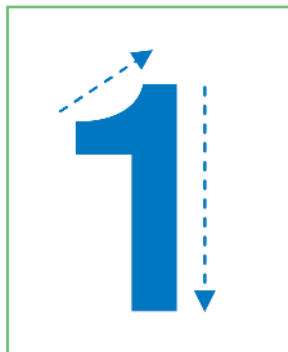


- ❖ ครูชูภาพกระต่าย 1 ตัว นักเรียนพูดตั้ง ๆ ว่า “กระต่ายหนึ่งตัว”
- ❖ ครูชูภาพรถยนต์ 1 คัน นักเรียนพูดตั้ง ๆ ว่า “รถยนต์หนึ่งคัน”
- ❖ ครูชูภาพทุเรียน 1 ผล นักเรียนพูดตั้ง ๆ ว่า “ทุเรียนหนึ่งผล”
- ❖ และครูชูภาพอื่น ๆ

7) ใช้บัตรภาพสองมิติ แสดงจำนวน 1 พร้อมทั้งเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย ตัวหนังสือ แล้วให้นักเรียนบอกจำนวนพร้อมกัน



8) แจกบัตรตัวเลข ให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้วชี้เขียนตามรอยลูกศรในบัตร ดังนี้

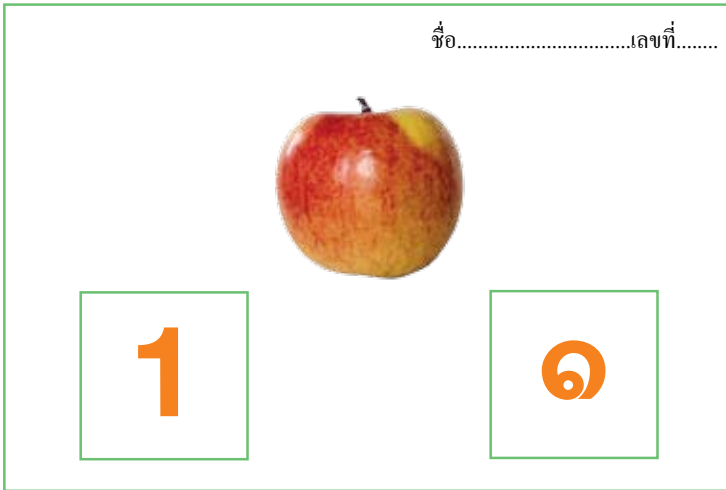


จากนั้นให้นักเรียนฝึกเขียนบนหลังเพื่อน บนโต๊ะเรียน ในอากาศ พร้อมพูดว่า “หนึ่ง” ทุกครั้งที่เขียน แล้วจึงฝึกเขียนลงในสมุด



9) แจกบัตรตัวเลข **๑** ให้นักเรียนฝึกใช้นิ้วเขียนจนถูกวิธี จากนั้นให้นักเรียนฝึกเขียนบนหลังเพื่อน บนโต๊ะเรียน พร้อมพูดว่า “หนึ่ง” ทุกครั้งที่เขียน แล้วจึงฝึกเขียนลงในสมุด

10) ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพที่แสดงจำนวน 1 พร้อมทั้งเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย ตัวอย่างเช่น



11) ครูติดภาพแสดงผลงานนักเรียน

12) แขนงบัตรภาพสองมิติ แสดงภาพและจำนวน 1 ไว้ในห้องเรียน 2-3 วัน

13) จัดกิจกรรมจำนวน 2-5 โดยใช้กิจกรรมทำนองเดียวกัน จากข้อ 1-12 แต่ใช้สื่อชนิดอื่น และใช้เพลง เกม และแบบฝึกตามที่เสนอแนะไว้ท้ายบท

กิจกรรมที่ 4.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวนศูนย์ (0)

1) ทบทวนจำนวน 1-5 โดยร้องเพลง “จำนวน 5”

2) แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน

❖ แจกสิ่งของชนิดเดียวกันในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 ชิ้น เช่น อมยิ้ม กำไล ปิโป๊ ตู๊กตา ฯลฯ ใส่ลงตะกร้า

❖ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบของออกจากตะกร้าทีละ 1 ชิ้น แล้วพูดดัง ๆ ว่า “หยิบออกหนึ่งชิ้น”

❖ ครูถามว่า “ยังเหลือของกี่ชิ้น”

❖ นักเรียนหยิบของออกอีกไปเรื่อย ๆ จนไม่มีเหลืออยู่เลย

❖ ครูถามว่า “ยังเหลือของกี่ชิ้น”

❖ นักเรียนตอบว่า “ไม่มีเลย”



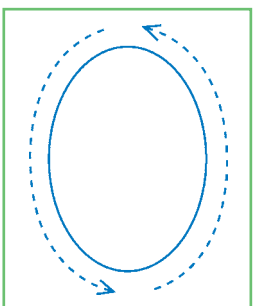
- ❖ ครูพูดว่า “ไม่มีของอยู่เลยคือ มีของอยู่ศูนย์ชิ้น”
 - ❖ ให้นักเรียนพูดดัง ๆ ว่า “มีของอยู่ศูนย์ชิ้น” ตามครู
- 3) ครูหยิบถาดที่มีแก้วน้ำอยู่ 5 ใบ ตั้งไว้บนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
- ❖ ให้นักเรียนนับแก้วน้ำมีกี่ใบ
 - ❖ ครูหยิบแก้วน้ำออกจากถาดทีละ 1 ใบ พร้อมทั้งถามนักเรียนว่า หยิบออกจากถาดที่ใบนี้จะหมด
 - ❖ เมื่อหยิบออกหมด ครูถามว่า “มีแก้วน้ำเหลือในถาดกี่ใบ” นักเรียนตอบดัง ๆ พร้อมกันว่า “ไม่เหลือแก้วน้ำเลย”
 - ❖ ครูถามว่า “ไม่เหลือแก้วน้ำเลยเรียกว่าอะไร” นักเรียนตอบดัง ๆ พร้อมกันว่า “เหลือแก้วน้ำศูนย์ใบ”
 - ❖ ครูถามนักเรียนว่า “มีนกบินในห้องกี่ตัว” นักเรียนตอบดัง ๆ ว่า “ไม่มีนกบินอยู่ในห้องเลย” หรือ “มีนกอยู่ศูนย์ตัว”
- 4) ครูแสดงตัวอย่างตามข้อ 3 อีกหลาย ๆ ตัวอย่าง โดยเปลี่ยนสิ่งที่นำมาใช้จนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนเข้าใจดี
- 5) ครูจัดกิจกรรมโดยใช้ภาพสามมิติ หรือภาพสองมิติ แสดงจำนวน 1-5 และ 0 แล้วถามให้นักเรียนตอบเช่นเดียวกับข้อ 3) เช่น
- ❖ ครูติดภาพด้วยไอศกรีมไว้บนกระดานหน้าชั้นเรียน



- ❖ ให้นักเรียนนับว่ามีภาพด้วยไอศกรีมกี่ภาพ (5 ภาพ)
- ❖ ครูหยิบภาพด้วยไอศกรีมออกจากกระดานทีละ 1 ภาพ พร้อมทั้งถามนักเรียนว่า หยิบออกมาที่ภาพนี้จะหมด
- ❖ ครูถามว่า “มีภาพด้วยไอศกรีมเหลือบนกระดานที่ภาพ” ให้นักเรียนตอบดัง ๆ พร้อม ๆ กันว่า “ไม่เหลือเลย”
- ❖ ครูถามว่า “ไม่เหลือภาพด้วยไอศกรีมเลยเรียกว่าอะไร” นักเรียนตอบดัง ๆ พร้อม ๆ กันว่า “เหลือภาพด้วยไอศกรีมศูนย์ภาพ”
- ❖ ครูแสดงตัวอย่างตามข้อ 5 อีกหลาย ๆ ตัวอย่าง โดยเปลี่ยนสื่อรูปภาพที่นำมาใช้จนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนเข้าใจดี



6) ครูแจกบัตรตัวเลข 0 ให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้วฝึกรเขียนตามรอยลูกศรในบัตร ดังนี้



จากนั้นให้นักเรียนฝึกรเขียนบนหลังเพื่อน บนโต๊ะเรียน พร้อมพูดดัง ๆ ว่า “ศูนย์” ทุกครั้งที่เขียน แล้วจึงเขียนลงในสมุด

- 7) แจกบัตรตัวเลข 0 ให้นักเรียนฝึกรเขียนทำนองเดียวกับกิจกรรมข้อ 6)
- 8) ครูแขวนบัตรตัวเลขที่แสดงจำนวนศูนย์ไว้ในห้องเรียน ดังนี้

0	0	0	0
o	o	o	o

9) ให้นักเรียนทำแบบฝึกตามที่เสนอไว้ท้ายบท



กิจกรรมที่ 4.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเปรียบเทียบจำนวน 1-5 และ 0

- 1) แจกกระดาษรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 2×2 นิ้ว ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
- 2) นักเรียนแต่ละคนเขียนจำนวน 1-5 หรือ 0 ลงในกระดาษที่ครูแจกให้คนละ 1 จำนวน
- 3) นักเรียนจับคู่กัน
- 4) ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเปรียบเทียบจำนวน 1-5 และ 0 ตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 4.1) ให้นักเรียนออกมายืนหน้าห้องเรียนทีละคู่ และติดบัตรจำนวนที่นักเรียนเขียนไว้บนกระดาษดำ
- 4.2) ครูคิดแผ่นกระดาษเปล่าบนกระดานดำระหว่างทั้งสองจำนวนที่นักเรียนติดไว้ดังรูป



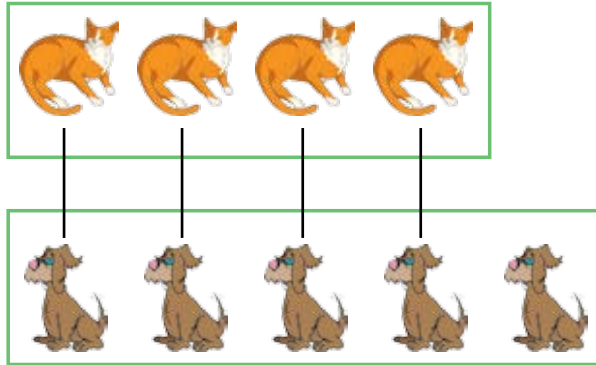
- 4.3) ให้นักเรียนทั้งคู่ยืนอยู่ในระดับเดียวกันและก้าวเดินไปข้างหน้าทีละคน ด้วยการนับก้าวเดินให้เท่ากับจำนวนที่นักเรียนติดไว้บนกระดานดำของแต่ละคน
- 4.4) ให้นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันพิจารณาว่านักเรียนคนไหนยืนอยู่ห่างจุดเริ่มต้นมากที่สุด และครูตั้งคำถามต่อไปนี้ให้นักเรียนช่วยกันตอบ
 - ❖ คนที่อยู่ห่างจุดเริ่มต้นมากกว่า เดินกี่ก้าว (3)
 - ❖ คนที่อยู่ใกล้จุดเริ่มต้น เดินกี่ก้าว (2)
 - ❖ สรุปว่า 2 และ 3 จำนวนใดมีค่ามากกว่า
- 4.5) ให้นักเรียนเขียนคำว่า “มากกว่า” หรือ “น้อยกว่า” ลงบนแผ่นกระดาษเปล่าที่ครูคิดไว้ระหว่างจำนวน 2 และ 3 และให้นักเรียนอ่านพร้อมกันว่า “2 น้อยกว่า 3” หรือ “3 มากกว่า 2”



- 4.6) ครูจัดกิจกรรมตามข้อ 4-1)-4-5) จนนักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวนได้



5) ครูติดบัตรรูปภาพแสดงจำนวน 4 และ 5 บนกระดานดำ



จากรูป ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบ ดังนี้

- ❖ มีรูปแมวกี่รูป (4 รูป)
- ❖ มีรูปสุนัขกี่รูป (5 รูป)
- ❖ จับคู่กันได้กี่คู่ (4 คู่) และมีรูปสุนัขเหลืออยู่ที่รูป (1 รูป) จากรูปสุนัขทั้งหมดก็รูป (5 รูป) ซึ่งหมายความว่ารูปสุนัขมีมากกว่ารูปแมว แสดงว่า “4 น้อยกว่า 5” หรือ “5 มากกว่า 4”

6) ครูจัดกิจกรรมเช่นเดียวกับข้อ 5) เพื่อเปรียบเทียบจำนวน

- ❖ 1 กับ 2
- ❖ 2 กับ 3
- ❖ 3 กับ 1
- ❖ 5 กับ 5
- ❖ ฯลฯ (ตามที่เราเห็นสมควร)

7) ครูแจกบัตรตัวเลข 1-5 และ 0 ให้นักเรียนคนละหนึ่งจำนวน และแบ่งจำนวนนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาติดบัตรตัวเลขบนกระดานดำ เช่น

	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
คนที่ 1	3	0
คนที่ 2	2	5



- 8) นักเรียนช่วยกันเปรียบเทียบจำนวนบนกระดานคำที่ละคู่ และพูดพร้อมกัน เช่น
- ✿ “3 มากกว่า 0” หรือ “0 น้อยกว่า 3”
 - ✿ “2 น้อยกว่า 5” หรือ “5 มากกว่า 2” จนครบทุกคู่

กิจกรรมที่ 4.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเรียงลำดับจำนวน 1-5

- 1) นักเรียนร้องเพลง “เรียงลำดับจำนวน” จากแผนภูมิเพลง 2-3 เที้ยว
- 2) แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน (ตามความเหมาะสม)
- 3) ครูแจกบัตรตัวเลข 1-5 ให้นักเรียนแขวนคอห้อยบัตรเลข โดยปิดตัวเลขเอาไว้
- 4) นักเรียนร้องเพลง “เรียงลำดับจำนวน” พร้อมทั้งแสดงท่าทางประกอบเพลง เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีดของครู นักเรียนหยุดพร้อมกับเปิดดูตัวเลขที่ได้ แล้ววิ่งไปเรียงลำดับให้ถูกต้อง
- 5) กลุ่มใดเรียงลำดับเสร็จแล้วให้นั่งลงก่อน

5. การวัดและประเมินผล

5.1 เครื่องมือวัดและประเมินผล

- 1) แบบสังเกตพฤติกรรม
- 2) แบบฝึกชุดที่ 1-10

5.2 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) ตรวจสอบความสามารถในการบอกจำนวนนับ 1-5 การอ่านและการเขียนตัวเลข 1-5 และ 0
- 2) สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- 3) ตรวจสอบจากการทำแบบฝึก



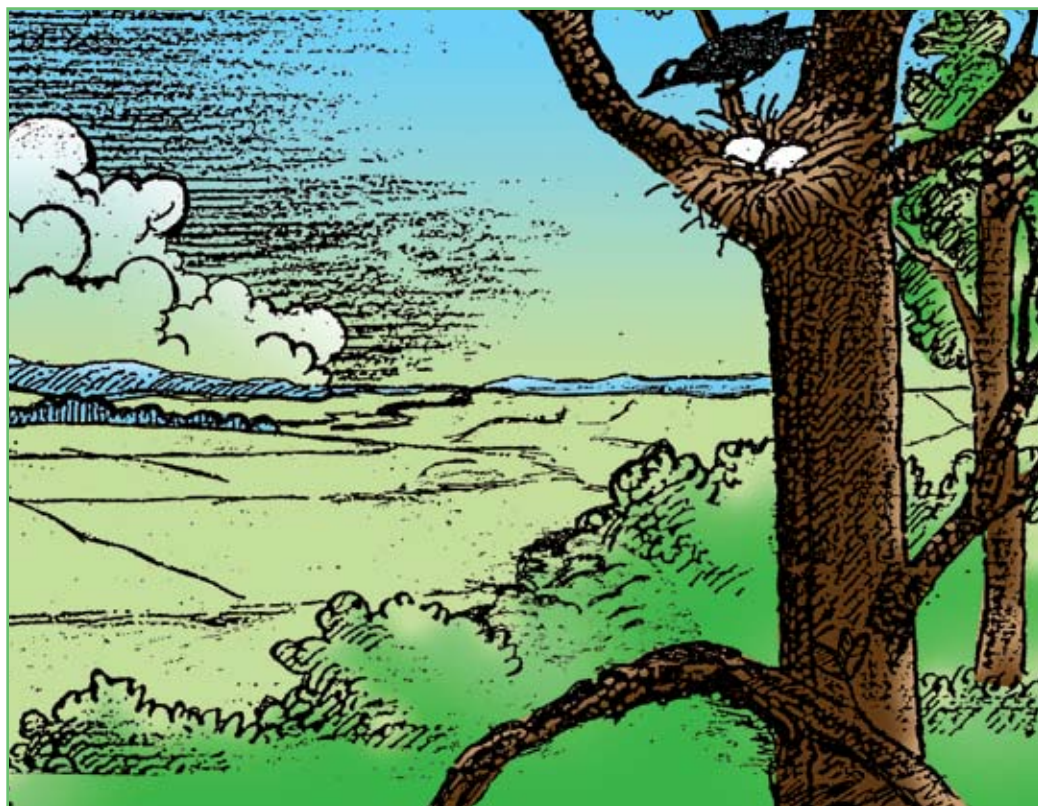
เพลงประกอบกิจกรรม

เพลงจำนวน 2 (เพลงกาดำ)

เนื้อร้อง พรรณี ฮาตระกูล
จังหวะ รำวง

- ร้องเพลงประกอบภาพแล้วสนทนาซักถามเรื่องราวและจำนวนในภาพ

กาดำ กาดำ กาดำ ทำรังอยู่บนต้นไม้ ใช้หญ้าใช้ฟางสร้างรัง (ซ้ำ) ออกไข่ในรังไว้ตั้ง
2 ฟอง (ซ้ำ)

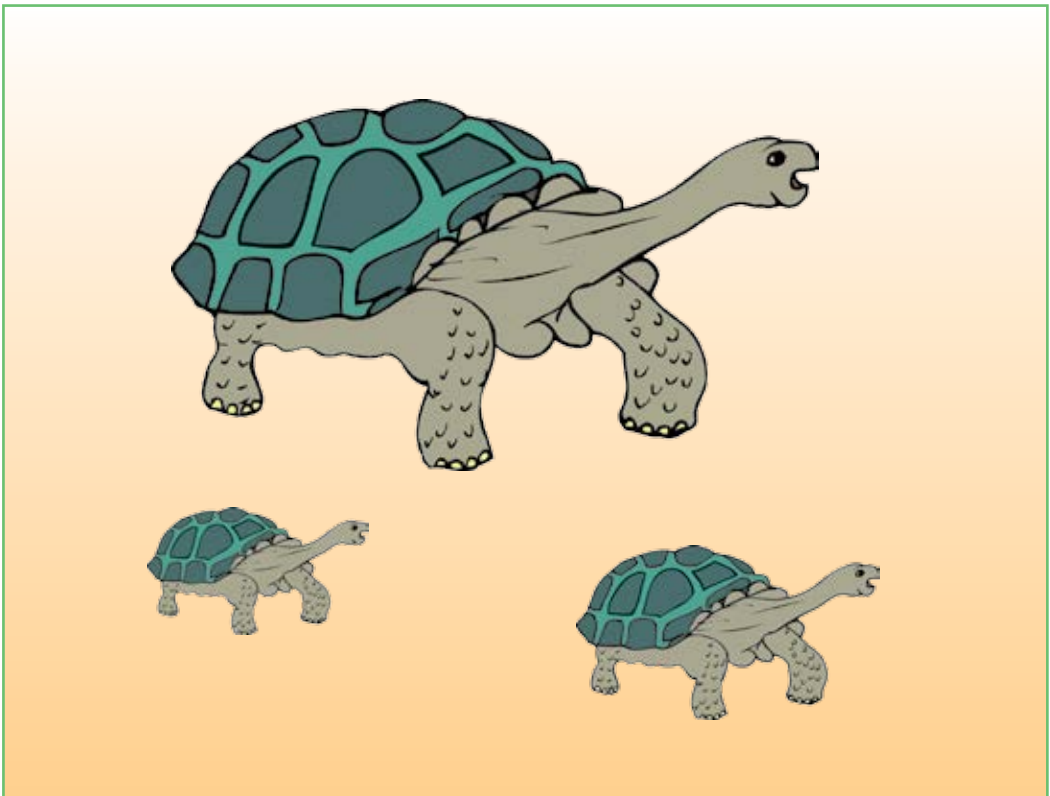


เพลงจำนวน 3 (เพลงแม่เต่านา)

เนื้อร้อง พรรณี ฮากระวัง
 จังหวะ รำวง

- ร้องเพลงประกอบภาพแล้วสนทนาซักถามเรื่องราวและจำนวนในภาพ

เต่านา เต่านา เต่านา สามแม่ลูกเดินมา หากินอยู่สามตัว (ซ้า) สามตัว สามตัว สามตัว (ซ้า)
 หนูไม่ต้องกลัว เต่านา เต่านา (ซ้า)



เพลงสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ

เนื้อร้อง พรรณี ฮาตระวัง
จังหวะ รำวง

- ร้องเพลงประกอบภาพแล้วสนทนาซักถามเรื่องราวและจำนวนในภาพ

กบ เขียด อึ่งอ่าง คางคก อาศัยบนบกและอยู่ในน้ำ เด็ก ๆ ทุกคนชอบถาม (ซ้ำ)
คุณครูคนงามสัตว์มีกี่ตัว มีจำนวน 4 ตัว





เพลงจำนวน 5

เนื้อร้อง คณิต เพ็ชรปัญญา
ทำนอง เพลงทะเลแสนงาม
จังหวะ ชะ ชะ ช่า

- ร้องเพลงแล้วแสดงท่าประกอบ

ปรบมือ 5 ครั้ง (ปรบมือ 1-2 3-4-5) มันก็ยังไม่ดี (ปรบมือ 1-2 3-4-5) ปรบมือ 5 ที (ปรบมือ 1-2 3-4-5) ปรบมืออีกทีให้ดัง ดัง (ช่า)
(เปลี่ยนปรบมือเป็นตบขา ยกคิ้ว ยกไหล่)

เพลงเรียงลำดับจำนวน 1-5

เนื้อร้อง คณิต เพ็ชรปัญญา
ทำนอง เพลงทะเลแสนงาม
จังหวะ ชะ ชะ ช่า

- ร้องเพลงแล้วแสดงท่าประกอบ

ปรบมือ 5 ครั้ง	1 2	3 4 5
ปรบมือให้ดังกว่านี้	1 2	3 4 5
ปรบมืออีกที	1 2	3 4 5
ปรบมืออีกทีให้ดัง ๆ	1 2	3 4 5
กระโดดไปข้างหน้า	แล้วร้องห้าดัง ๆ	
กระโดดไปข้างหลัง	ร้องให้ดังอีกที	
กระโดดไปทางซ้าย	แล้วย้ายไปทางขวา	
ส่ายสะโพกไปมา	แล้วร้องห้าดัง ๆ	



เกมประกอบกิจกรรมจำนวน 2-5

จำนวน 2

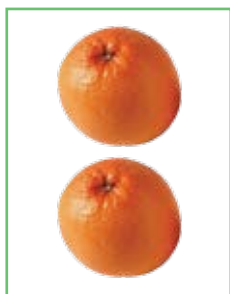
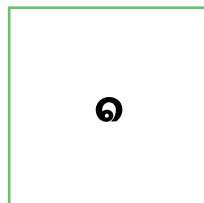
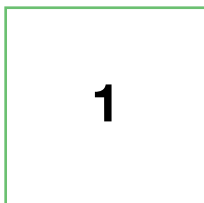
ชื่อเกม เธออยู่ไหน

อุปกรณ์

- ❁ บัตรภาพแสดงจำนวน 1 และ 2
- ❁ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก 1 และ 2
- ❁ บัตรตัวเลขไทย ๑ และ ๒
(บัตรภาพแต่ละชุดเป็น 1 ใน 6 ของจำนวนนักเรียนในห้อง)

วิธีเล่น

- ❁ ครูคละบัตรทั้งหมด
- ❁ ครูแจกบัตรให้นักเรียนคนละใบ
- ❁ ครูให้สัญญาณให้นักเรียนวิ่งรวมกลุ่มตามบัตรภาพ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก และบัตรตัวเลขไทยที่แสดงจำนวนเดียวกัน เช่น



- ❁ กลุ่มใดรวมกลุ่มได้ก่อน ให้นั่งลง และจะเป็นกลุ่มที่ชนะ
- ❁ ทำกิจกรรมทำนองเดียวกันนี้อีกหลาย ๆ ครั้ง จนนักเรียนเข้ากลุ่มได้ถูกต้องทุกคน



จำนวน 3

ชื่อเกม จับคู่ท่ายจำนวน

อุปกรณ์

- ❖ ลูกปัด

วิธีเล่น

- ❖ ให้นักเรียนจับคู่กัน ครูแจกลูกปัด คู่ละ 3 เม็ด
- ❖ ให้นักเรียนคนหนึ่งกำลูกปัดไว้ในมือข้างหนึ่ง แล้วแบมืออีกข้างหนึ่งให้นักเรียนอีกคนหนึ่งดู ให้ทายจำนวนลูกปัดในมือข้างที่กำลูกปัดไว้
- ❖ ให้นักเรียนสลับกันทาย

เช่น

- นักเรียนคนหนึ่งแบมือที่มีลูกปัด 2 ลูกให้อีกคนหนึ่งดู นักเรียนคนนี้ทายจำนวนลูกปัดในมืออีกข้างว่ามี 1 ลูก แสดงว่านักเรียนคนนี้ทายถูก
- จำนวน 4-5 อาจใช้วิธีเล่นเกมเช่นเดียวกับเกมจับคู่ท่ายจำนวน
 - อุปกรณ์สามารถปรับได้ตามความเหมาะสม เช่น อาจใช้กระดุม เม็ดมะขาม ฯลฯ

จำนวน 1-5

ชื่อเกม แผลดสาม

อุปกรณ์

- ❖ บัตรภาพสามมิติหรือบัตรภาพสองมิติ แสดงจำนวน 1-5 อย่างละ 2 บัตร
- ❖ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก 1-5 อย่างละ 2 บัตร
- ❖ บัตรตัวเลขไทย ๑-๕ อย่างละ 2 บัตร

วิธีเล่น

- ❖ จัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- ❖ แจกบัตรภาพ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก บัตรตัวเลขไทยอย่างละ 1 ชุด มี 30 บัตร
- ❖ คละบัตรแล้วแจกให้ผู้เล่นทุกคนในกลุ่มคนละเท่า ๆ กัน จะได้คนละ 6 ใบ



รอบที่ 1

ให้แต่ละคนถือบัตรภาพไม่ให้คนอื่นเห็น คนที่ 1 วางบัตรหงาย 1 ใบ ให้เห็นภาพหรือตัวเลขในบัตรนั้น ๆ

คนที่ 2, 3, 4 และ 5 วางบัตรภาพหรือตัวเลขที่มีความหมายเดียวกับผู้เล่นคนที่ 1 ถ้าผู้เล่นคนใดไม่มีบัตรดังกล่าวไม่ต้องวาง

รอบที่ 2

ผู้เล่นคนที่ 2 เป็นคนนำ โดยวางบัตรหงาย 1 ใบ ให้เห็นภาพหรือตัวเลขในบัตรนั้น ๆ คนที่ 3 วางบัตรภาพหรือตัวเลขที่มีความหมายเดียวกัน ถ้าผู้เล่นคนใดไม่มีบัตรดังกล่าว ไม่ต้องวาง เช่นเดียวกับรอบที่ 1

รอบที่ 3

ทำเช่นเดียวกับรอบที่ 1 และ 2

ผู้เล่นคนใดวางบัตรภาพในมือหมดก่อนเป็นผู้ชนะ คนที่เหลืออีก 4 คน ให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนบัตรหมด เสร็จแล้วให้รวบรวมบัตรภาพคืนครู



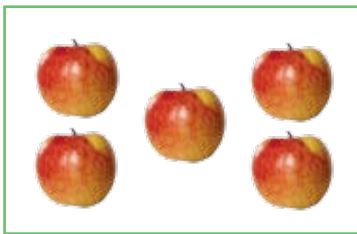
แบบฝึก

เรื่องจำนวนนับ 1-5 และ 0

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

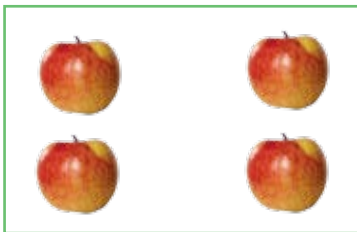
ชุดที่ 1 ให้ลากเส้นจับคู่ตัวเลขฮินดูอารบิกและตัวเลขไทยไปหารูปภาพที่มีจำนวนเท่ากัน

1



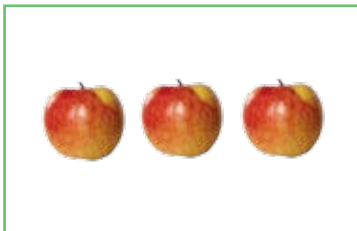
๓

3



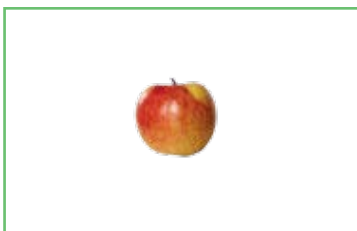
๑

2



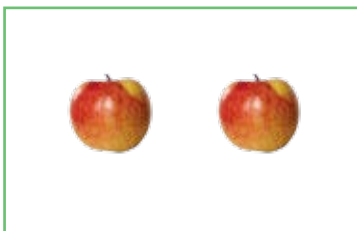
๕

4



๘

5

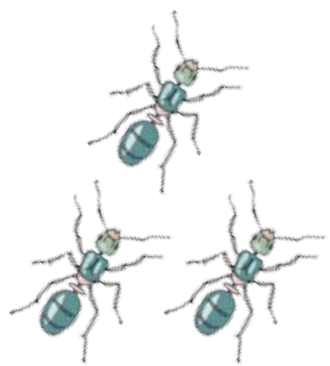


๒



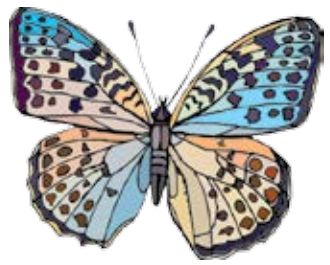
ชุดที่ 2 ให้นับจำนวนสัตว์แล้วเขียนเป็นตัวเลขฮินดูอารบิกและตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก



ตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก



ตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก



ตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก

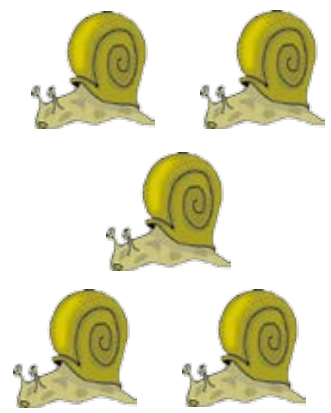


ตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก

ตัวเลขไทย

ตัวเลขฮินดูอารบิก



ตัวเลขไทย



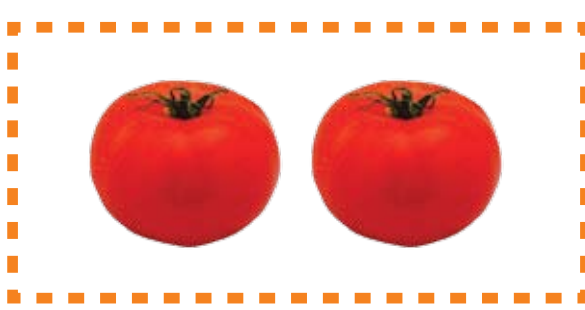
ชุดที่ 3 ให้นับจำนวนรูปภาพแล้วเขียนตัวเลขไทยลงในช่องว่าง



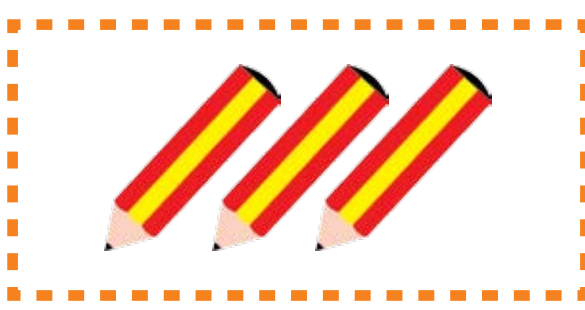
Blank oval shape with two horizontal lines for writing the Thai number.



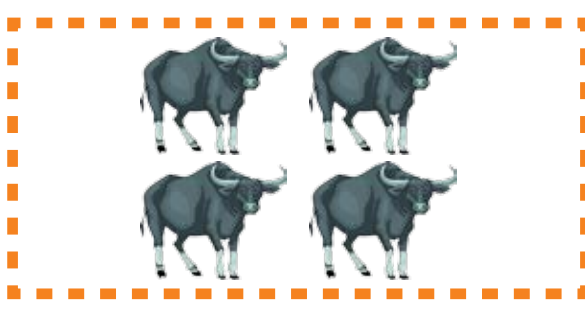
Blank oval shape with two horizontal lines for writing the Thai number.



Blank oval shape with two horizontal lines for writing the Thai number.



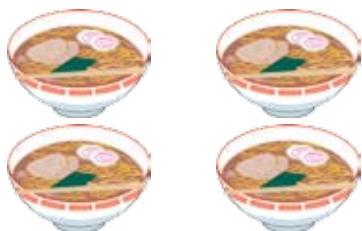
Blank oval shape with two horizontal lines for writing the Thai number.



Blank oval shape with two horizontal lines for writing the Thai number.




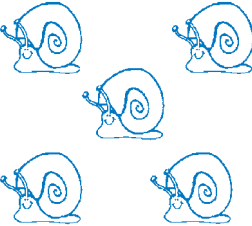
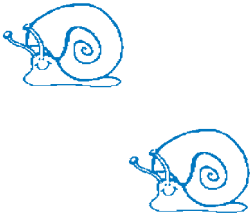
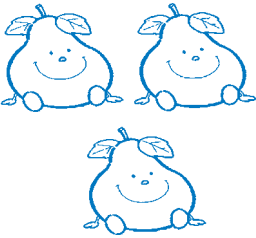
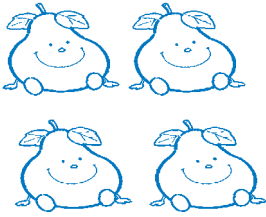
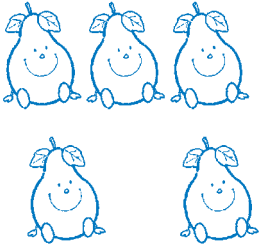
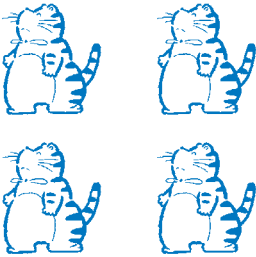

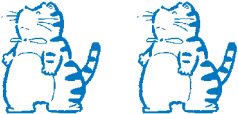


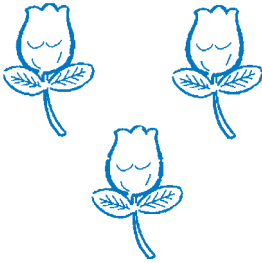
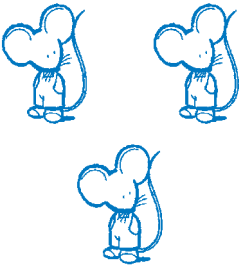
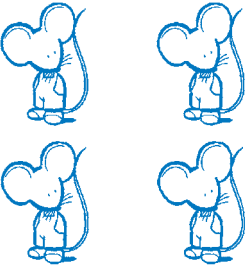
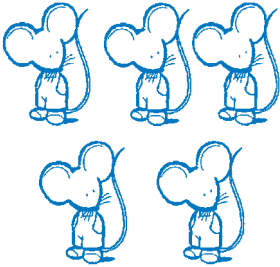
ชุดที่ 4 ให้นับจำนวนรูปภาพแล้วเขียนตัวเลขฮินดูอารบิกลงในช่องว่าง






ชุดที่ 5 ให้ระบายสีรูปภาพที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขที่กำหนดให้


5			
3			
2			
1			
4			




ชุดที่ 6 ให้ ○ ล้อมรอบตัวเลขให้เท่ากับจำนวนรูปภาพที่กำหนดไว้



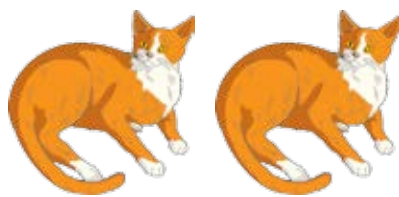
1 2 3 4 5




1 2 3 4 5



1 2 3 4 5








1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



ชุดที่ 7 ให้เขียนตัวเลขฮินดูอารบิกและตัวเลขไทยตามจำนวนภาพที่กำหนดไว้

ข้อ	รูปภาพ	ตัวเลขฮินดูอารบิก	ตัวเลขไทย
1)			
2)			
3)			
4)			
5)			



ชุดที่ 8 ให้โยงเส้นจับคู่เพื่อเปรียบเทียบ 2 จำนวนที่กำหนดให้แล้วเขียนคำว่า “มากกว่า” “น้อยกว่า” หรือ “เท่ากับ” ลงในช่องสี่เหลี่ยม

1)



4



5

2)



3



2

3)



0

2



4)

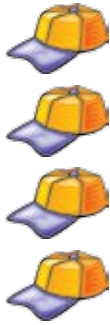


5



5

5)





4

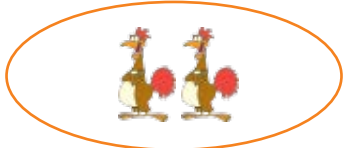
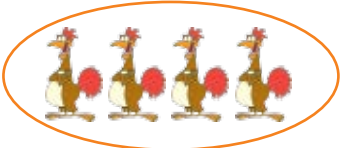


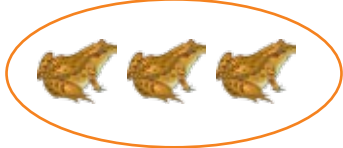

3





ชุดที่ 9 ให้เขียนตัวเลขแสดงจำนวนลงใน ○ และเขียนคำว่า “มากกว่า” หรือ “น้อยกว่า” ลงใน ช่องสี่เหลี่ยม □ ให้สอดคล้องกับรูปภาพ

1)  
 ○ □ ○

2)  
 ○ □ ○

3)  
 ○ □ ○

4)  
 ○ □ ○

5)  
 ○ □ ○



ชุดที่ 10 ให้เขียนตัวเลขแสดงจำนวนลงใน □ และเขียน ○ ล้อมรูปภาพที่มีจำนวนมากกว่า

1)





2)





3)





4)



5)







ชุดที่ 11 ให้เขียนตัวเลขแสดงจำนวนลงใน □ และเขียน ○ ล้อมรูปภาพที่แสดงจำนวนน้อยกว่า

1)  

2)  

3)  

4) 

5)  



ชุดที่ 12 ให้ ○ ล้อมรอบตัวเลขที่มีค่า “น้อยกว่า” ในแต่ละข้อ





ชุดที่ 13 ให้ ○ ล้อมรอบตัวเลขที่มีค่า “มากกว่า” ในแต่ละข้อ

1)  

2)  

3)  

4)  

5)  



ชุดที่ 14 ให้เขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนตัวเลขที่มีค่ามากกว่า

1)

3

4

2)

5

2

3)

3

1

4)

0

4

5)

4

5





ชุดที่ 15 ให้เขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนตัวเลขที่มีค่าน้อยกว่า

1)

3

2

2)

4

2

3)

3

5

4)

0

1

5)

4

5



ชุดที่ 16 ให้เรียงลำดับจำนวนจากน้อยไปหามาก

1)

2	1	0
---	---	---

--	--	--

2)

1	3	2
---	---	---

--	--	--

3)

2	4	3
---	---	---

--	--	--

4)

1	5	3
---	---	---

--	--	--

5)

3	0	4
---	---	---

--	--	--





ชุดที่ 17 ให้เรียงลำดับจำนวนจากมากไปน้อย

1)

1	2	3			
---	---	---	--	--	--

2)

2	3	0			
---	---	---	--	--	--

3)

5	3	4			
---	---	---	--	--	--

4)

2	3	4			
---	---	---	--	--	--

5)

1	4	2			
---	---	---	--	--	--



ชุดที่ 18 ให้เติมตัวเลขเรียงตามลำดับจำนวนจากน้อยไปหามากให้ถูกต้อง

