

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้: คณิตศาสตร์

วิชา: คณิตศาสตร์พื้นฐาน

รหัสวิชา: ค 13101 (อ้างอิงตามโครงสร้างหลักสูตรทั่วไป)

หน่วยการเรียนรู้ที่: (ระบุตามโครงสร้างของโรงเรียน)

เรื่อง: กระบวนการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน

ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่: ภาคเรียนที่ 2

เวลาเรียน: 2 ชั่วโมง

ผู้สอน: นางสาวปิยะพร เสถียรเสาวภาคร์

ปีการศึกษา: 2569

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

- มาตรฐานการเรียนรู้: มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัด และนำไปใช้
- ตัวชี้วัด: ค 2.1 ป.3/1 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน

2. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน ต้องอาศัยความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับอัตราแลกเปลี่ยนมาตรฐาน คือ 1 บาท มีค่าเท่ากับ 100 สตางค์ โดยกระบวนการหาผลลัพธ์ที่ถูกต้องและเป็นระบบจะต้องดำเนินการตามกระบวนการทางคณิตศาสตร์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์โจทย์ปัญหา การวางแผนการแก้ปัญหา การดำเนินการแก้ปัญหา และการตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำธุรกรรมซื้อขายและการตรวจสอบเงินทอง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

1. ด้านความรู้ (Knowledge - K): นักเรียนสามารถอธิบายหลักการ 4 ขั้นตอนในการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงินจากใบความรู้ได้ถูกต้อง
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process - P): นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงินผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ผ่านกิจกรรมสถานการณ์จำลองได้
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude - A): นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

4. สาระการเรียนรู้

- เนื้อหาหลัก (Knowledge): 1. ข้อกำหนดพื้นฐาน: 1 บาท มีค่าเท่ากับ 100 สตางค์ (หากผลรวมในหน่วยสตางค์มีค่าตั้งแต่ 100 ขึ้นไป ให้ดำเนินการทดค่าไปเพิ่มในหน่วยบาท)
- 2. กระบวนการ 4 ขั้นตอนสำหรับการแก้โจทย์ปัญหา:
 - * ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์โจทย์ปัญหา (พิจารณาสิ่งที่โจทย์ถามและสิ่งที่โจทย์กำหนด)

* ขั้นที่ 2 การวางแผนการแก้ปัญหา (เลือกกระบวนการ บวก ลบ คูณ หาร)

* ขั้นที่ 3 การดำเนินการแก้ปัญหา (แสดงวิธีทำและคำนวณ)

* ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความสมเหตุสมผล (ตรวจสอบผลลัพธ์)

- **ทักษะที่สำคัญ (Skills):** การวิเคราะห์, การแก้ปัญหา, การเชื่อมโยงความรู้สู่สถานการณ์จริง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (5 ด้าน)

[✓] ความสามารถในการสื่อสาร

[✓] ความสามารถในการคิด

[✓] ความสามารถในการแก้ปัญหา

[✓] ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

[] ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (8 ประการ)

[✓] ใฝ่เรียนรู้

[✓] มุ่งมั่นในการทำงาน

[✓] มีวินัย

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ Active Learning: Scenario-Based Learning)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) / ทบทวนความรู้เดิม (15 นาที)

1. ครูตั้งคำถามชวนคิดเกี่ยวกับประสบการณ์การซื้อของในชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น "ใครเคยไปซื้อขนมแล้วต้องรอรับเงินทอนบ้าง?" เพื่อเชื่อมโยงสู่ความสำคัญของการคำนวณเงิน
2. ครูทบทวนข้อกำหนดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามว่า "เงิน 1 บาท มีค่าเท่ากับกี่สตางค์" (คำตอบ: 100 สตางค์) และเน้นย้ำว่านี่คือกุญแจสำคัญในการแก้โจทย์ปัญหา

ขั้นการสำรวจและค้นหา (Exploration) (45 นาที)

1. ครูแจก "ใบความรู้ เรื่อง กระบวนการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน" ให้นักเรียนศึกษา
2. ครูอธิบายแนะนำ "กระบวนการ 4 ขั้นตอนสำหรับการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์" จากใบความรู้
3. ครูยกตัวอย่าง ข้อ 1 จากใบความรู้: "ต้นกล้าซื้อนมกล่องราคา 12 บาท 50 สตางค์ และซื้อขนมปังราคา 20 บาท 75 สตางค์ ต้นกล้าต้องชำระเงินรวมเท่าใด"
4. ครูพานักเรียนวิเคราะห์ทีละขั้นตอน:
 - **วิเคราะห์:** โจทย์ถามอะไร? โจทย์กำหนดอะไร?
 - **วางแผน:** ใช้การบวก
 - **ดำเนินการ:** ครูแสดงวิธีบวก 12 บาท 50 สตางค์ + 20 บาท 75 สตางค์ ได้ 32 บาท 125 สตางค์

- ตรวจสอบ/แปลงค่า: เน้นย้ำข้อควรระวังตามใบความรู้ คือ 125 สตางค์ แปลงเป็น 1 บาท 25 สตางค์ นำไปทดรวมเป็น 33 บาท 25 สตางค์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นการอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) (15 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการทดค่าในหน่วยสตางค์ (เมื่อถึง 100 ให้ปิดเป็น 1 บาท) และหลักการหาเงินทอน (ใช้การลบ)
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมถึงสถานการณ์ที่มี 2 ขั้นตอน (เช่น การหาค่าใช้จ่ายรวมก่อน แล้วจึงนำไปลบออกจากเงินที่จ่ายเพื่อหาเงินทอน)

ขั้นการขยายความรู้ (Elaboration) - กิจกรรมสถานการณ์จำลอง (30 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมแจกกระดาษชาร์ตและสีเมจิก
2. ครูจัดกิจกรรม "ภารกิจจับจ่ายใช้สอย" (Active Learning) โดยมอบหมายโจทย์ปัญหาให้แต่ละกลุ่ม (นำโจทย์จากใบความรู้) ดังนี้:
 - กลุ่มที่ 1 และ 2 (โจทย์ข้อ 2): แก้วตามีเงินงบประมาณ 500 บาท นำไปซื้อหนังสือการ์ตูนราคา 125 บาท 50 สตางค์ แก้วตามีเงินคงเหลือจำนวนกี่บาท
 - กลุ่มที่ 3 และ 4 (โจทย์ข้อ 3): มารดาซื้อผักชีในราคา 15 บาท 50 สตางค์ และซื้อต้นหอมในราคา 10 บาท 50 สตางค์ โดยมอบธนบัตรฉบับละ 50 บาทให้ผู้ขาย มารดาจะได้รับเงินทอนจำนวนเท่าใด
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองและแสดงวิธีทำลงในกระดาษชาร์ต โดยต้องเขียนแยกให้เห็นชัดเจนตาม "กระบวนการ 4 ขั้นตอน" (วิเคราะห์, วางแผน, ดำเนินการ, ตรวจสอบ)

ขั้นการประเมินผล (Evaluation) / สรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน (15 นาที)

1. ให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน
2. ครูและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์ (โดยครูอ้างอิงแนวทางการหาผลลัพธ์และเฉลยจากใบความรู้)
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญว่า ทักษะการวิเคราะห์โจทย์ 4 ขั้นตอน และความเข้าใจเรื่อง 1 บาท = 100 สตางค์ จะช่วยให้นักเรียนซื้อขายได้อย่างถูกต้องและไม่ถูกเอาเปรียบในชีวิตประจำวัน

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- สื่อการสอน: 1. ใบความรู้ เรื่อง กระบวนการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน (บทเรียนคณิตศาสตร์ ชั้น ป.3)
2. กระดาษชาร์ตและปากกาเมจิกสำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม
3. บัตรโจทย์ปัญหา (จัดทำจากข้อ 2 และ ข้อ 3 ในใบความรู้)
- แหล่งเรียนรู้: ห้องเรียน

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบายหลักการ 4 ขั้นตอนในการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงินได้	สังเกตการตอบคำถามและการอธิบายหน้าชั้นเรียน	แบบประเมินความรู้/แบบบันทึกการตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ "ดี" หรือร้อยละ 60 ขึ้นไป
ด้านทักษะ (P) นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอนได้	ตรวจผลงานกลุ่ม (ชิ้นงานบนกระดานชาร์ต) และการนำเสนอ	แบบประเมินทักษะกระบวนการ (รูบรีคประเมินชิ้นงาน 4 ขั้นตอน)	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ "ดี" หรือร้อยละ 60 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	สังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม)	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ "ผ่าน" ขึ้นไป