

คู่มือการใช้สื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมการศึกษาภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรม
เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568
“นวัตกรรมครูสู่การพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21”



เกม UNO การคูณ



โรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการนำเสนอนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “ เกม UNO การคูณ ” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง “ การคูณ ” ซึ่งเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ในระดับต่อไป

จากการศึกษาข้อมูลผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานระดับชาติ (NT) พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษายังมีผลสัมฤทธิ์ต่ำในด้านการคิดคำนวณ ทักษะการคูณและการแก้ปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ อีกทั้งนักเรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งอยู่ในกลุ่มเจนเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) ชื่นชอบการเรียนรู้ที่มีความท้าทาย สนุก มีปฏิสัมพันธ์ และไม่จำกัดอยู่เพียงแค่นิรดาเรียน

ดังนั้น จึงได้นำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) มาพัฒนานวัตกรรม “ เกม UNO การคูณ ” โดยประยุกต์จากเกม UNO ที่เป็นที่นิยมในหมู่นักเรียน มาผสมผสานกับแบบฝึกทักษะการคูณในรูปแบบของการเล่นเกม เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ ความมั่นใจ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้จัดทำขอขอบคุณ นายวีระ ปรามศรีตันศิลา ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง คณะครูผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานครั้งนี้ประสบผลสำเร็จด้วยดี

คณะผู้จัดทำ

ครูโรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๒
ความเป็นมาและสภาพปัญหา	1
แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	1
กรอบแนวคิด	3
ประโยชน์และความสำคัญของนวัตกรรม เกม UNO การคูณ	4
วัตถุประสงค์	4
หลักการ ทฤษฎี แนวคิดและแหล่งอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมเกม UNO การคูณ	5
ความหมายของเกม UNO การคูณ	7
การนำไปใช้	7
วิธีการเล่นเกม UNO การคูณ	8
แผนการจัดการเรียนรู้	8
ข้อเสนอแนะ	15
ภาคผนวก	17
- แบบสรุปประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมเกม UNO การคูณของผู้เชี่ยวชาญ	
- แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมเกม UNO การคูณของผู้เชี่ยวชาญ	
- แบบบันทึกคะแนน ก่อนเรียน - หลังเรียน	
- แบบทดสอบก่อนเรียน	
- แบบทดสอบหลังเรียน	
- ใบงาน	
- คู่มือการใช้	
- ภาพการใช้สื่อ	

(1) ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการใช้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน หนึ่งในทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งคือ “ การคูณ ” ซึ่งเป็นพื้นฐานของเนื้อหาในระดับที่สูงขึ้น เช่น เศษส่วน พหุนาม และการคำนวณทางการเงิน จากผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานระดับชาติ (NT) ที่จัดโดย สพฐ. พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษายังมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ ด้านทักษะการคิดคำนวณและการนำการคูณไปใช้ในการแก้โจทย์ปัญหา และเมื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานระดับชาติ (NT) พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการคูณตัวเลขพื้นฐานในระดับพอใช้ และไม่สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือบริบทได้ขาดความเข้าใจในความหมายของการคูณอย่างแท้จริง ซึ่งอาจเกิดจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ขาดความน่าสนใจ เน้นการท่องจำ มากกว่าการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำหรือการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สนุก ส่งผลให้มีเจตคติที่ไม่ดีต่อเรียนคณิตศาสตร์ จึงได้พัฒนานวัตกรรม “ เกม UNO การคูณ ” ขึ้น โดยดัดแปลงจากเกม UNO ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กนักเรียน ผสมผสานกับการฝึกทักษะการคูณในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่น การแข่งขัน และการร่วมมือกับเพื่อนในห้องเรียนช่วยส่งเสริมทั้งความเข้าใจของเนื้อหา ทักษะทางสังคม และเจตคติที่ดีในการเรียนรู้

ยุคปัจจุบัน เด็กในวัยประถมศึกษาส่วนใหญ่อยูในกลุ่ม เจเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) ซึ่งเติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล ชอบการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย สนุก ทำหาย สามารถโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว และชอบเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือทำจริงมากกว่าการนั่งฟังครูบรรยายเพียงอย่างเดียว

ดังนั้น นวัตกรรมนี้ออกแบบโดยยึดหลัก Active Learning และ Game – based Learning ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของเด็ก Gen Alpha ที่เรียนรู้ได้ดีในสภาพแวดล้อมที่มีปฏิสัมพันธ์ สนุกสนาน และไม่ตึงเครียด “ เกม UNO การคูณ ” จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการคูณ ช่วยแก้ปัญหาที่พบจากการทดสอบความสามารถพื้นฐานระดับชาติ (NT) การนำสูตรคูณไปใช้ในชีวิตจริง และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ในเด็กยุคใหม่

(2) แนวทางการแก้ไขปัญหและการพัฒนา

จากสภาพปัญหาที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ ทักษะการคูณและการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงคณิตศาสตร์จากผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานระดับชาติ (NT) ทำให้เกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมายซึ่งมีแนวทางการแก้ปัญหาโดยใช้เกม “ เกม UNO การคูณ ” มีดังนี้ :

1. สร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านเกม

- นำรูปแบบของเกม UNO มาประยุกต์กับเนื้อหาคณิตศาสตร์ โดยการ์ดแต่ละใบจะมีสิ่งเกี่ยวกับการคูณ เช่น คูณเลขให้ได้ตามเป้าหมาย หาผลลัพธ์ หรือแก้โจทย์ง่าย ๆ
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรงกับการเรียนรู้ ช่วยลดความเบื่อหน่ายจากวิธีสอนแบบเดิม



2. ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้โจทย์คณิตศาสตร์

- ออกแบบการ์ดในเกมให้มีโจทย์การคูณที่หลากหลาย ทั้งแบบพื้นฐานและแบบเชิงประยุกต์
- นักเรียนต้องคิดและเลือกคำตอบให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในเกม จึงพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการตัดสินใจ

3. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

- การแข่งขันแบบเกมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากชนะ และพยายามฝึกฝนทักษะการคูณให้ดีขึ้น
- รูปแบบเกมมีความสนุก ทำทาย ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก

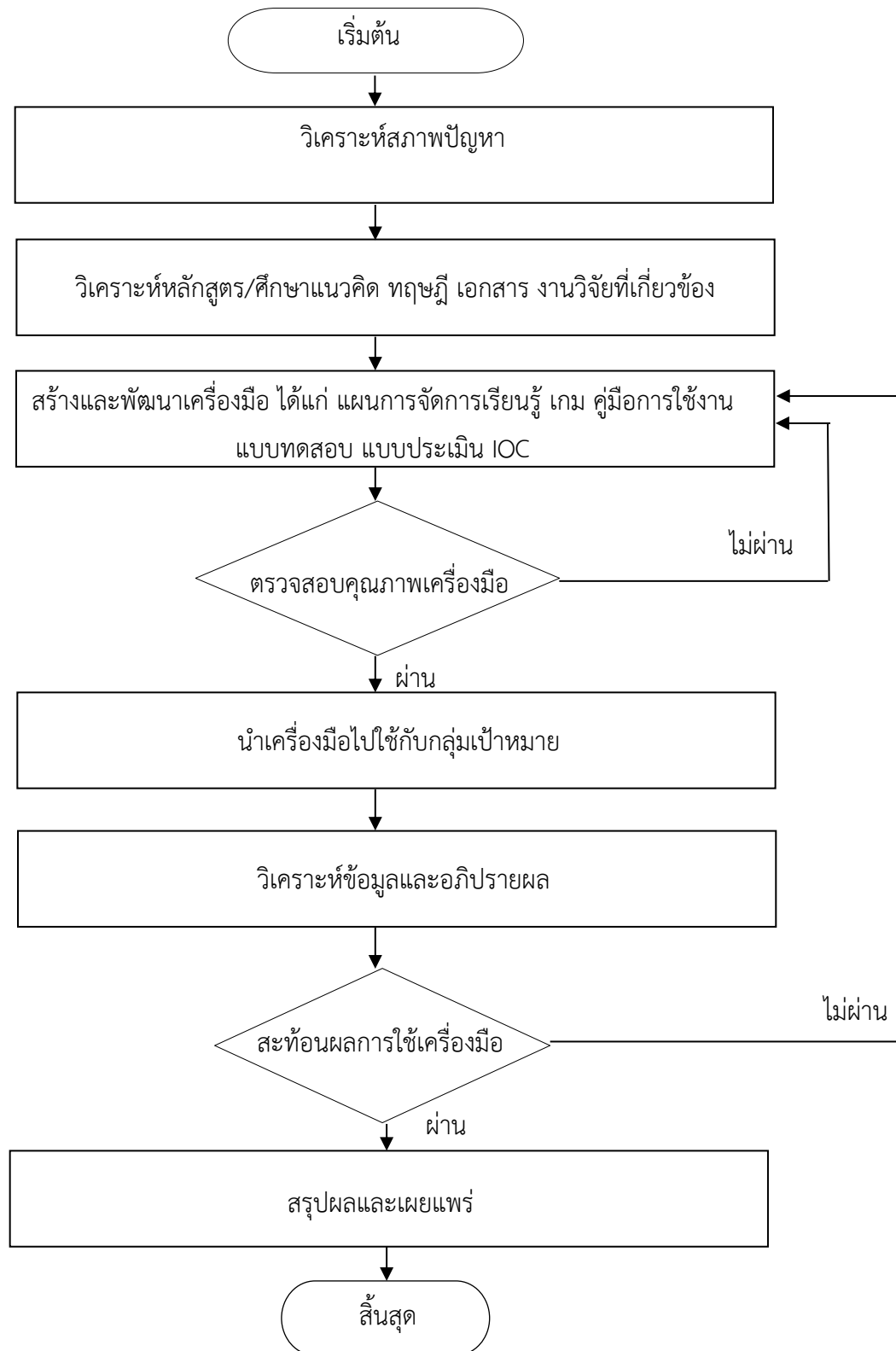
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

- เกมสามารถเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ ทำให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร การเคารพกติกา และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- ลดความรู้สึกกลัวการเรียนคณิตศาสตร์และเพิ่มความมั่นใจ

5. สามารถประเมินผลได้ทั้งในระหว่างและหลังการเรียนรู้

- ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมและผลการตอบคำถามในระหว่างการเล่น เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
- การออกแบบเกมในลักษณะที่มีคะแนนหรือภารกิจชัดเจน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ได้ตรงเป้าหมาย

(3) กรอบแนวคิด



(4) ประโยชน์และความสำคัญของนวัตกรรม เกม UNO การคูณ

1. ช่วยพัฒนาทักษะการคูณอย่างมีประสิทธิภาพ
 - นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการคูณได้ทั้งแบบพื้นฐานและประยุกต์ ผ่านสถานการณ์ที่หลากหลายในเกม
 - เสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับความหมายของการคูณ ไม่ใช่เพียงการท่องจำ
2. สร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
 - เกมมีลักษณะสนุก ทำง่าย และช่วยให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้
 - ลดความเครียดและความกลัวต่อวิชาคณิตศาสตร์
3. ตอบสนองลักษณะของเด็ก Gen Alpha
 - เหมาะกับนักเรียนยุคดิจิทัลที่ชอบเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย มีปฏิสัมพันธ์ และเล่นเป็นกลุ่ม
 - สอดคล้องกับแนวทาง Active Learning และ Learning by Doing
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคมและการคิดวิเคราะห์
 - นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การวางแผน การตัดสินใจ และการคิดอย่างเป็นระบบ
 - พัฒนาทักษะชีวิต (soft skills) ควบคู่ไปกับความรู้ทางคณิตศาสตร์
5. สามารถใช้เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนการสอน
 - ใช้ได้ทั้งในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมทักษะนอกเวลาเรียน
 - ครูสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้จากการเล่นเกม

(5) วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเรื่องการคูณ
 - ให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการคูณได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ผ่านกิจกรรมในเกมที่หลากหลายและสอดคล้องกับเนื้อหาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและเชิงรุก (Active Learning)
 - นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ฝึกวิเคราะห์ วางแผน และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
 - ลดความกลัวและความเครียดจากการเรียนคณิตศาสตร์ โดยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนให้สนุกสนานและเป็นมิตรต่อผู้เรียน
4. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา
 - นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้การคูณในสถานการณ์ที่หลากหลายภายในเกม ซึ่งกระตุ้นให้ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลและมีแบบแผน

5. เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

- นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร การเคารพกติกา การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการมีน้ำใจนักกีฬา ผ่านการเล่นเกมในลักษณะกลุ่ม

6. เพื่อเป็นเครื่องมือทางเลือกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

- ให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนจริงได้ง่าย สนุก ปรับเปลี่ยนได้ตามระดับความยาก และสามารถประเมินผลได้

(6) หลักการ ทฤษฎี แนวคิดและแหล่งอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียน UNO การคูณ

1. หลักการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning)

เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ “ เกม ” เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ พัฒนาทักษะ และมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นโดยเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการได้อย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่เล่น

- แนวคิดของ Gee (2003) กล่าวว่า เกมเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านบริบทจริง จำลองสถานการณ์ และการทดลองด้วยตนเอง

- แหล่งอ้างอิง:

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ของพาฟลอฟและสกินเนอร์ (พฤติกรรมนิยม – Behaviorism)

การเล่นเกมทำให้เกิด การเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) เช่น การได้รับคะแนน การชนะ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการฝึกฝนทักษะการคูณซ้ำ ๆ จนเกิดการเรียนรู้โดยอัตโนมัติ

- B.F. Skinner (1954). เน้นการเรียนรู้ผ่านการกระทำและผลลัพธ์ เกม UNO การคูณใช้หลักการนี้โดยให้รางวัลหรือผลลัพธ์ในเกมที่กระตุ้นพฤติกรรมที่ต้องการ

- แหล่งอ้างอิง:

Skinner, B.F. (1954). The science of learning and the art of teaching. Harvard Educational Review, 24(2), 86–97.

3. ทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget’s Cognitive Development Theory)

เพียเจต์กล่าวว่าเด็กวัยประถมศึกษายู่ในช่วงพัฒนาการทางสติปัญญาแบบ “รูปธรรมเชิงปฏิบัติ” (Concrete Operational Stage) คือเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีผ่านการลงมือทำ เกม UNO การคูณช่วยให้เด็กเรียนรู้การคูณผ่านสื่อจับต้องได้และกิจกรรมสนุกสนาน

- แหล่งอ้างอิง:

Piaget, J. (1964). Development and learning. Journal of Research in Science Teaching, 2(3), 176–186.

4. ทฤษฎีของวีก็อตสกี (Vygotsky's Social Development Theory)

การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพผ่าน “การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” และ “การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนหรือครู” ซึ่งในเกม UNO การคูณ ผู้เรียนจะได้สื่อสาร ประสานงาน และช่วยกันคิด ส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน

- แนวคิดเรื่อง Zone of Proximal Development (ZPD) ยังสนับสนุนการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะในระดับถัดไปโดยมีผู้ร่วมเล่นช่วยเหลือ

- แหล่งอ้างอิง:

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

5. แนวคิด Active Learning และ Constructivism

- เกม UNO การคูณ เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนได้ลงมือคิด ลงมือทำจริง ๆ ไม่ใช่เรียนรู้เพียงผ่านการฟัง
- สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism (การสร้างความรู้ด้วยตนเอง) ที่ระบุว่า ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงและการโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อม
- แหล่งอ้างอิง:

Bruner, J. (1966). Toward a theory of instruction. Harvard University Press.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No.1.

6. แนวทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง 2560)

- ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านสถานการณ์ใกล้ตัว เน้นการบูรณาการกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์
- ส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนตามเป้าหมายของหลักสูตร เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารการทำงานร่วมกัน
- แหล่งอ้างอิง :

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.). (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560).

(7) ความหมายของเกม UNO การคูณ

UNO การคูณ คือการผสมผสาน เกมการ์ดสุดมันส์ UNO กับการคูณ เป็นเกมการ์ดที่เล่นง่าย สนุกสนาน เหมาะสำหรับเล่นกับเพื่อน ครอบครัว หรือคนทุกวัย เกมนี้เล่นได้ 2-5 คน ความสนุกของ UNO อยู่ที่การใช้กลยุทธ์ในการออกการ์ดเพื่อเอาชนะผู้เล่นคนอื่น โดยการ์ด 1 สำหรับมีจำนวน 100 ใบ แบ่งเป็น 4 สี (แดง เหลือง เขียว น้ำเงิน) ซึ่งการ์ดแต่ละสีมีโจทย์การคูณให้หาคำตอบ และการ์ดพิเศษอีก 4 ประเภท การ์ดพิเศษจะเพิ่มความสนุกและความท้าทายให้กับเกมนี้ เช่น การ์ด "ข้ามตา", การ์ด "เปลี่ยนสี", การ์ด "บวกสอง", การ์ด "บวกสี่"

(8) การนำไปใช้

1. นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน

- สามารถใช้เกมนี้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน (กิจกรรมระหว่างเรียน หรือหลังเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคูณผ่านสถานการณ์จำลองในเกม
- ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมประมาณ 20-30 นาทีต่อคาบ
- สามารถใช้ได้ทั้งในชั้นเรียนเดี่ยว และเรียนแบบกลุ่มย่อย (2-5 คน)

2. บูรณาการกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

- ใช้เกมในการ กระตุ้นความสนใจ (motivation) และสร้าง สถานการณ์ท้าทาย (problem situation) ให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบ

3. สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผลและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเล่นเกม เช่น ความสามารถในการคิดคำนวณ การร่วมมือในทีม การตัดสินใจ
- ประเมินผลสัมฤทธิ์จากคำตอบในเกม เช่น ความถูกต้องในการคูณ การเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสม

4. ใช้ในการสอนซ่อมเสริม หรือกิจกรรมเสริมทักษะ

- สำหรับนักเรียนที่ยังมีปัญหาด้านการคูณ เกมจะช่วยให้พวกเขาได้ฝึกซ้ำในรูปแบบที่สนุก ไม่น่าเบื่อ
- สามารถปรับระดับความยากง่ายของโจทย์หรือการ์ด เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล

5. สามารถประยุกต์ใช้ในรูปแบบ การ์ดเกม

- สามารถจัดเป็นกิจกรรม “ ฐานเกม ” สำหรับงานวันวิชาการหรือกิจกรรมแนะแนว

(9) วิธีการเล่น

1. แจกการ์ดผู้เล่นคนละ 7 ใบ โดยแจกทีละใบเป็นวงกลมให้ครบทั้ง 7 ใบ
2. เปิดกองกลาง 1 ใบ และเล่นเป็นวงกลมโดยที่จะเล่นวนด้านซ้ายก่อนหรือด้านขวาก่อนก็ได้
3. ผู้เล่นจะต้องลงการ์ดตามสีที่เปิดก่อนหน้านี้หรือการ์ดสีอื่นที่มีผลลัพธ์เท่ากับการ์ดที่เปิดอยู่และต้องพุดผลคูณที่ตนเองลง เช่น “สองคูณห้าเท่ากับสิบ”
4. ทุกครั้งที่ลงการ์ดผู้เล่นต้องพุดผลคูณที่ตนเองลงไว้หากพุดผิดหรือไม่ได้พุดผลคูณต้องหยิบ 1 ใบ
5. หากผู้เล่นไม่มีการ์ดผลคูณหรือสีที่เปิดไว้ให้หยิบ 1 ใบ
6. เล่นวนไปเรื่อยๆ หากเหลือการ์ดในมือ 2 ใบ ผู้เล่นจะต้องพุดคำว่า “ UNO ” ก่อนจะลงการ์ด
7. ผู้เล่นที่เหลือการ์ดใบสุดท้ายในมือ ก่อนลงให้พุดคำว่า “ UNO Win” และเป็นผู้ชนะ

(10) แผนการจัดการเรียนรู้ : Active learning

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และการนำไปใช้ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ค 1.1 ป.3/6 หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการคูณของจำนวน 1 หลักกับจำนวนไม่เกิน 4 หลัก และจำนวน 2 หลักกับจำนวน 2 หลัก

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-S-A)

ด้านความรู้ (K)

1. อธิบายการหาผลคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลักได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ (S)

2. แสดงวิธีหาผลคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลักได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

3. รับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

3.สาระสำคัญ

การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก ต้องคูณจำนวนในหลักหน่วยก่อนแล้วคูณในหลักสิบตามลำดับ ถ้าผลคูณในหลักใดครบสิบหรือมากกว่าสิบให้ทดจำนวนที่ครบสิบไปรวมกับผลคูณในหลักถัดไปทางซ้าย

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ 1) ความสามารถในการสื่อสาร (R1 , R2 , C5)
- ☒ 2) ความสามารถในการคิด (3Rs , 8Cs)
- ☒ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา (R3 , C1 , C2 , C4)
- ☐ 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (C1 , C3 , C4 , C5 , C7 , C8)
- ☐ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (C2 , C5 , C6 , C7)

* หมายเหตุ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนบูรณาการกับทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 (3Rs 8Cs)

ทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 (3Rs 8Cs)

3Rs : R1 - Reading (อ่านออก) R2 - (W)riting (เขียนได้) R3 - (A)rithmetics (คิดเลขเป็น)

8Cs : C1 - Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

C2 - Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)

C3 - Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์)

C4 - Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)

C5 - Communications, Information, And Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)

C6 - Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

C7 - Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

C8 - Compassion (ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม และจริยธรรม)

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

เทคนิคการสอน (สามารถระบุได้มากกว่า 1 วิธี)

- | | |
|---|--|
| ☐ กระบวนการสืบค้น | ☒ กระบวนการกลุ่ม |
| ☐ การเรียนรู้แบบแก้ไขปัญหา | ☐ การเรียนแบบสร้างแผนผัง |
| ☐ การตั้งคำถาม | ☐ เทคนิคคู่คิด |
| ☐ การฝึกปฏิบัติ | ☒ เกม |
| ☐ อื่นๆ | ☐ การอภิปราย |

6. สาระการเรียนรู้

การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก



7. กิจกรรมการเรียนรู้ (Active learning)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนบทเรียนโดยใช้เกม UNO การคูณ - แฟลชการ์ด ให้นักเรียนเล่นโดยยกมือตอบเมื่อส้อมเปิดการ์ดขึ้นมา โดยส้อมเปิดการ์ดจำนวน 5 – 10 ข้อ

2. ครูตั้งคำถามถามนักเรียน ดังนี้ (นักเรียนสามารถตอบได้หลากหลายวิธี)

1) “ ถ้านักเรียนต้องการซื้อขนม 4 ห่อ ห่อละ 7 บาท จะคิดเงินค่าขนมที่ต้องการซื้อนี้ได้
อย่างไร ? ”

แนวคำตอบ 1) นำ 7 มาบวกกัน 4 จำนวน หรือนำ 7 มาบวกกันสามครั้ง

$$\text{จะได้ } 7 + 7 + 7 + 7 = 28$$

ตอบ ๒๘ บาท

2) นำ 4 มาคูณกับ 7

$$\text{จะได้ } 4 \times 7 = 28$$

ตอบ ๒๘ บาท

2) “ ถ้านักเรียนต้องการซื้อขนม 12 ห่อ ห่อละ 7 บาท จะคิดเงินค่าขนมที่ต้องการซื้อนี้ได้
อย่างไร ? ”

แนวคำตอบ 1) นำ 7 มาบวกกัน 12 จำนวน หรือนำ 12 มาบวกกัน 11 ครั้ง

$$\text{จะได้ } 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 84$$

ตอบ ๘๔ บาท

2) นำ 12 มาคูณกับ 7

$$\text{จะได้ } 12 \times 7 = 84$$

ตอบ ๘๔ บาท

3) “ ถ้านักเรียนต้องการซื้อยาพารา 6 แผง ราคาแผงละ 15 บาท จะคิดเงินค่ายาที่ต้องการซื้อนี้ได้
อย่างไร ? ”

แนวคำตอบ 1) นำ 15 มาบวกกัน 6 จำนวน หรือนำ 15 มาบวกกัน 5 ครั้ง

$$\text{จะได้ } 15 + 15 + 15 + 15 + 15 + 15 = 90$$

ตอบ ๙๐ บาท

2) นำ 6 มาคูณกับ 15

$$\text{จะได้ } 6 \times 15 = 90$$

ตอบ ๙๐ บาท

4) “ นักเรียนคิดว่าการคูณมีความสำคัญกับชีวิตประจำวันเราหรือไม่อย่างไร ” เมื่อนักเรียน
ตอบถามถามข้อ 4 เสร็จแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่า วันนี้นักเรียนกำลังจะเรียนรู้ในเรื่อง การคูณ
จำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก เพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

แนวคำตอบ การคุณมีความสำคัญกับชีวิตประจำวันเรา ใช้ในการคิดค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ได้
ใช้เวลาที่จะไปซื้อของกินของใช้ต่าง ๆ

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 – 5 คน จากนั้นครูอธิบาย
กติกาของเกม Uno การคุณ ดังนี้

1) แจกการ์ดให้ผู้เล่นคนละ 7 ใบ โดยแจกทีละหนึ่งใบ ซึ่งสามารถแจกวนทางซ้ายมือหรือ
วนทางขวามือก็ได้ (วนตามเข็มนาฬิกาหรือวนทวนเข็มนาฬิกา)

2) เปิดการ์ดกองกลางขึ้น 1 ใบ ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมโดยวางการ์ดที่ตนมีไว้บนการ์ดใบเปิดขึ้น
จากกองกลาง ตามทิศทางที่กำหนดตอนแจกการ์ด ซึ่งจะวนด้านซ้ายหรือด้านขวาก็ได้

3) ผู้เล่นจะต้องลงการ์ดตามการ์ดที่มีผลคูณเท่ากับการ์ดกองกลางที่เปิดขึ้น และต้องพูด
จำนวนที่คูณกันและผลคูณก่อนลงการ์ด เช่น “ สองคูณสิบสองเท่ากับยี่สิบสี่ ” หรือผู้เล่นจะลงการ์ดตาม
สีการ์ดกองกลางที่เปิดขึ้นใบแรก

4) ในกรณีที่พูดบอกผลคูณผิดหรือลงการ์ดโดยลืมนพูดจะต้องหยิบการ์ดเพิ่ม 1 ใบ ถ้าหยิบ
การ์ดแล้วสามารถลงได้ให้ลงการ์ดทันที แต่ถ้าหยิบแล้วยังไม่มีการ์ดลงได้จะเป็นสิทธิ์ของคนถัดไปในการเล่น
เกม

5) ในกรณีที่ไม่มีการ์ดที่สามารถลงได้ต้องหยิบการ์ดเพิ่ม 1 ใบ ถ้าหยิบการ์ดแล้วสามารถ
ลงได้ให้ลงการ์ดทันที แต่ถ้าหยิบแล้วยังไม่มีการ์ดลงได้จะเป็นสิทธิ์ของคนถัดไปในการเล่น

6) เล่นวนไปเรื่อย ๆ หากผู้เล่นเหลือการ์ด 2 ใบในมือ ผู้เล่นจะต้องพูดว่า “ UNO ”
ก่อนจะลงการ์ด

7) เมื่อผู้เล่นเหลือการ์ดใบสุดท้ายในมือ ผู้เล่นจะต้องพูดว่า “ UNO WIN ” แล้วลง
การ์ดใบสุดท้ายจึงจะเป็นผู้ชนะ หรือเปิดคลิป VDO แนะนำวิธีการเล่น

2. นักเรียนเริ่มเล่นเกม UNO การคุณ จากนั้นครูเดินสังเกตนักเรียนแต่ละกลุ่มและคอยให้
คำแนะนำปรึกษา

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม UNO การคุณ

แนวทางการอภิปรายในกลุ่ม 1) ได้คิดการคุณให้เร็วขึ้น

2) ได้ตรวจสอบผลคูณที่เพื่อนนักเรียนพูดก่อนลงไฟเสมอ

3) อยากเล่นเกมนี้ต้องฝึกท่องสูตรคูณบ่อย ๆ

4) การคุณมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน

5) การคุณมีสมบัติการสลับที่

4. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก (จำนวน 4 ข้อ) และ
ทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ในเนื้อหาที่เรียนมา
แก้ปัญหาหรือสถานการณ์เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการคิดและแก้ปัญหา จากนั้นครูและ
นักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะแนวทางและคอย
กระตุ้นความคิดให้กับนักเรียนจนสรุปได้ว่า การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก ต้องคูณ
จำนวนในหลักหน่วยก่อนแล้วคูณในหลักสิบตามลำดับ ถ้าผลคูณในหลักใดครบสิบหรือมากกว่าสิบให้ทด
จำนวนที่ครบสิบไปรวมกับผลคูณในหลักถัดไปทางซ้าย และประโยชน์ของการจดจำสูตรคูณได้ สามารถนำ
ใช้ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและในการเรียนชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก
- ใบงาน เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1.1 หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.3 เล่ม 1 สสวท.
- 1.2 หนังสือแบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.3 เล่ม 1 สสวท.
- 1.3 เกม UNO การคูณ

10. การวัดและประเมินผล (K-S-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : อธิบาย การหาผลคูณจำนวนหนึ่ง หลักกับจำนวนสองหลักได้	- สังเกตการเล่นเกมน UNO การคูณ - ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	- แบบประเมินการเล่น เกม UNO การคูณ - แบบทดสอบหลังเรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์ - ผลทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (S/P) : แสดงวิธีหาผลคูณ จำนวนหนึ่งหลักกับจำนวน สองหลักได้	- ตรวจใบงาน เรื่อง การคูณ จำนวนหนึ่งหลักกับจำนวน สองหลัก	- ใบงานเรื่อง การคูณ จำนวนหนึ่งหลักกับ จำนวนสองหลัก	คะแนนใบงาน ร้อยละ 75 ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะ (A) : รับผิดชอบต่อน้ำที่ได้รับ มอบหมาย	- สังเกตคุณลักษณะอันพึง ประสงค์	- แบบประเมิน คุณลักษณะที่พึงประสงค์	คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง มีรายละเอียดสมบูรณ์ชัดเจน	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง แต่ยังขาดรายละเอียดที่สมบูรณ์	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้องบางส่วน และขาดรายละเอียดที่สมบูรณ์	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์อย่างง่าย ๆ การนำเสนอข้อมูลไม่ชัดเจน
การเชื่อมโยง	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้ได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสม	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้ได้บางส่วน	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ได้บางส่วน	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ยังไม่เหมาะสม

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7 – 8	ดีมาก
5 – 6	ดี
3 – 4	พอใช้
1 – 2	ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ			
		3 (ดีเยี่ยม)	2 (ดี)	1 (ผ่าน)	0 (ไม่ผ่าน)
1. มีวินัย	1. ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียน และสังคม	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น ประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็นส่วน ใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง
2. ใฝ่เรียนรู้	1. ตั้งใจเรียน เพียรพยายาม ในการเรียน และเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ 2. แสวงหาความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียนด้วยการ เลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ และ สามารถนำไปใช้ในชีวิต ประจำวันได้	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น ประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็นส่วน ใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	1. ตั้งใจและรับผิดชอบใน การปฏิบัติหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียร พยายามและอดทน เพื่อให้ งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น ประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็นส่วน ใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรม ปฏิบัติตาม ตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง

(11) ข้อเสนอแนะ

● สำหรับครูผู้สอน

1. สื่อนวัตกรรม UNO การคูณเหมาะสำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขึ้นไป
2. สื่อนวัตกรรม UNO การคูณควรนำไปใช้ในวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการคูณหรือใช้ในการทบทวนการคูณ
3. ครูผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้สื่อนวัตกรรมก่อนจัดกิจกรรมจาก



หรือ <https://drive.google.com/file/d/1KyB4eMKxMYq9k6Q7XkkNquUtN2ti-q8Q/view>

4. ครูผู้สอนต้องชี้แจงกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบโดยสามารถเปิดวิดีโอวิธีการเล่นเกม UNO การคูณให้นักเรียนดูได้
5. ครูผู้สอนต้องคอยให้คำแนะนำเพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

● สำหรับนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาวิธีการใช้สื่อนวัตกรรมเกม UNO การคูณจากวิดีโอที่ครูผู้สอนเปิดหรือสามารถสแกนได้ใน

QR Code





2. หากนักเรียนมีข้อสงสัยในการใช้สื่อวัตกรรมการเกมให้สอบถามครูผู้สอนทันที
3. นักเรียนควรตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนและปฏิบัติตามกติกาในห้องเรียน
4. นักเรียนสามารถเข้าเล่นเกมการ์ดเพื่อฝึกฝนการคูณในรูปแบบออนไลน์จาก
<https://wordwall.net/th/resource/95167553/uno-การคูณ> หรือสามารถสแกน QR Code





ภาคผนวก

- แบบสรุปประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม UNO การคูณของผู้เชี่ยวชาญ
- แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม UNO การคูณของผู้เชี่ยวชาญ
- แบบบันทึกคะแนน ก่อนเรียน - หลังเรียน
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- แบบทดสอบหลังเรียน
- ใบงาน
- คู่มือการใช้
- ภาพการใช้สื่อ



สรุปแบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม “UNO การคูณ” ของผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 1: ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
เนื้อหาการคูณที่ใช้ในเกมถูกต้องตามหลักวิชาคณิตศาสตร์	4.67	เหมาะสมมาก
คำถามหรือสถานการณ์ในเกมเหมาะสมกับระดับชั้นที่ใช้	4.67	เหมาะสมมาก
เกม UNO การคูณช่วยเสริมทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณ	5.00	เหมาะสมมาก
เกม UNO การคูณสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้	5.00	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.83	เหมาะสมมาก

ส่วนที่ 2: ด้านการออกแบบและการใช้เกม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
กติกาของเกมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.67	เหมาะสมมาก
รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจผู้เรียน	5.00	เหมาะสมมาก
อุปกรณ์ที่ใช้ในเกมปลอดภัยและเหมาะสม	5.00	เหมาะสมมาก
เกมสามารถเล่นได้จริงในชั้นเรียนภายในเวลาที่เหมาะสม	5.00	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.92	เหมาะสมมาก

ส่วนที่ 3: ด้านประสิทธิผลในการเรียนรู้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
เกมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน	5.00	เหมาะสมมาก
เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา	4.67	เหมาะสมมาก
ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านเกม	5.00	เหมาะสมมาก
เกมสามารถใช้เสริมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.67	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.83	เหมาะสมมาก



แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม “UNO การคูณ” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อผู้ประเมิน: นายวิฑูรย์ ปรางค์รัตนศิลา

ตำแหน่ง/ความเชี่ยวชาญ: ผู้อำนวยการโรงเรียน

วันที่ประเมิน: 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาแต่ละรายการแล้วทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน (5 = เหมาะสมมาก, 4 = เหมาะสม, 3 = ปานกลาง, 2 = ควรปรับปรุง, 1 = ไม่เหมาะสม)

ส่วนที่ 1: ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เนื้อหาการคูณที่ใช้ในเกมถูกต้องตามหลักวิชาคณิตศาสตร์					✓
คำถามหรือสถานการณ์ในเกมเหมาะสมกับระดับชั้นที่ใช้					✓
เกม UNO การคูณช่วยเสริมทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณ					✓
เกม UNO การคูณสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้					✓

ส่วนที่ 2: ด้านการออกแบบและการใช้เกม

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
กติกาของเกมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย					✓
รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจผู้เรียน					✓
อุปกรณ์ที่ใช้ในเกมปลอดภัยและเหมาะสม					✓
เกมสามารถเล่นได้จริงในชั้นเรียนภายในเวลาที่เหมาะสม					✓



ส่วนที่ 3: ด้านประสิทธิผลในการเรียนรู้

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เกมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน					/
เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา					/
ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านเกม					/
เกมสามารถใช้เสริมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ					/

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ:

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวีระ ปรางค์รัตนศิลา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง



แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม “UNO การคูณ” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อผู้ประเมิน:นางสาวอรุณศรี เทวโรทร

ตำแหน่ง/ความเชี่ยวชาญ:รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่ฯ

วันที่ประเมิน: 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาแต่ละรายการแล้วทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน (5 = เหมาะสมมาก, 4 = เหมาะสม, 3 = ปานกลาง, 2 = ควรปรับปรุง, 1 = ไม่เหมาะสม)

ส่วนที่ 1: ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เนื้อหาการคูณที่ใช้ในเกมถูกต้องตามหลักวิชาคณิตศาสตร์				✓	
คำถามหรือสถานการณ์ในเกมเหมาะสมกับระดับชั้นที่ใช้				✓	
เกม UNO การคูณช่วยเสริมทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณ					✓
เกม UNO การคูณสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้					✓

ส่วนที่ 2: ด้านการออกแบบและการใช้เกม

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
กติกาของเกมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย				✓	
รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจผู้เรียน					✓
อุปกรณ์ที่ใช้ในเกมปลอดภัยและเหมาะสม					✓
เกมสามารถเล่นได้จริงในชั้นเรียนภายในเวลาที่เหมาะสม					✓



: ด้านประสิทธิภาพในการเรียนรู้

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เกมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน					✓
เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา				✓	
ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านเกม					✓
เกมสามารถใช้เสริมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ				✓	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ:

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวอรุณศรี เทวโรทร)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลนางนอง



แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการเกม “UNO การคูณ” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อผู้ประเมิน: นายสุวิทย์ วิชาญ ๑๐๑๕๖

ตำแหน่ง/ความเชี่ยวชาญ: วิศวกรด้านงานช่าง

วันที่ประเมิน: 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาแต่ละรายการแล้วทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน (5 = เหมาะสมมาก, 4 = เหมาะสม, 3 = ปานกลาง, 2 = ควรปรับปรุง, 1 = ไม่เหมาะสม)

ส่วนที่ 1: ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เนื้อหาการคูณที่ใช้ในเกมถูกต้องตามหลักวิชาคณิตศาสตร์					✓
คำถามหรือสถานการณ์ในเกมเหมาะสมกับระดับชั้นที่ใช้					✓
เกม UNO การคูณช่วยเสริมทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณ					✓
เกม UNO การคูณสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้					✓

ส่วนที่ 2: ด้านการออกแบบและการใช้เกม

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
กติกาของเกมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย					✓
รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจผู้เรียน					✓
อุปกรณ์ที่ใช้ในเกมปลอดภัยและเหมาะสม					✓
เกมสามารถเล่นได้จริงในชั้นเรียนภายในเวลาที่เหมาะสม					✓



ประสิทธิผลในการเรียนรู้

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
เกมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน					✓
เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา					✓
ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านเกม					✓
เกมสามารถใช้เสริมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ					✓

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ:

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... 

(นางสาวจิตตินันท์ พลเสน)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลนางนอง



แบบบันทึกคะแนน ก่อนเรียน - หลังเรียน

เรื่องการคูณ

เลขที่	เลขประจำตัว	ชื่อ	สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คะแนนต่าง
1	12928	ค.ช. กนกพล	จิตมาตย์	6	10	4
2	12931	ค.ช. อธิชา	พรหมสุข	4	9	5
3	12935	ค.ช. อธิพัชร	เพิ่มเติม	6	8	2
4	12937	ค.ช. ปกักร	ชิตประไพ	4	7	3
5	12938	ค.ช. กฤษณพล	ประสาทโสมณ	5	10	5
6	12939	ค.ช. จักษณัช	เยี่ยมเจริญกิจ	6	8	2
7	12953	ค.ช. จิรวะช	แซ่ไคว่	4	9	5
8	12956	ค.ช. แทนคุณ	คงศุทธิ	7	9	2
9	12958	ค.ช. กรวิชัย	แซ่ตัน	6	10	4
10	12963	ค.ช. อีรภานต์	พิชัยพรวิจิตร	4	10	6
11	12982	ค.ช. จิตกร	ศรีปานรอด	5	9	4
12	13172	ค.ช. นนทนี	งามสุข	4	8	4
13	13173	ค.ช. พนิท	แก้วเปรมกุล	4	9	5
14	13179	ค.ช. โสมณวิชัย	แห่งสภา	5	10	5
15	13368	ค.ช. พชรพล	นามวิชา	6	10	4
16	13434	ค.ช. ณัฐพิชญ์	ทองเนียม	5	10	5
17	13537	ค.ช. ธาดา	วิวัฒน์ยุวถาวร	5	9	4
18	13538	ค.ช. ศราวิน	พุทธปัญญา	4	10	6
19	13575	ค.ช. วิศรุต	จารย์โพธิ์	4	9	5
20	13729	ค.ช. จารุวัฒน์	ทิศจันทร์	5	9	4
21	12943	ค.ญ. พิชชาภา	เลิศสง่า	4	10	6
22	12946	ค.ญ. กรกนก	ธนาโกเศศ	4	9	5
23	12948	ค.ญ. จรรยาณัฐ	ศรีไชยวาลย์	5	10	5
24	12951	ค.ญ. พิมพ์ดา	ศิตประเสริฐ	4	10	6
25	12969	ค.ญ. สุภัทสร	ปริญญวัฒน์	6	10	4
26	12975	ค.ญ. พาทินธิดา	ยังสิน	5	10	5
27	13000	ค.ญ. กิรดา	รองเย็น	4	9	5
28	13168	ค.ญ. ณัฏชา	แสงแก้วสุข	4	8	4
29	13174	ค.ญ. ณัฏชา	เผ่าสา	4	10	6
30	13175	ค.ญ. อธิรญาณ์	จรสุข	5	10	5
31	13539	ค.ญ. สุทธภา	อัศนีพิศกร	4	9	5
32	13730	ค.ญ. อธิรดา	พันธ์แก้ว	6	10	4
33	13917	ค.ญ. อธิสิริ	กัลยาสิริกุล	6	10	4
คะแนนรวม				160	308	
ค่าเฉลี่ย				4.85	9.33	
ร้อยละ				48.48	93.33	



แบบทดสอบก่อนเรียน

วิชาคณิตศาสตร์ (พื้นฐาน) เรื่อง การคูณ จำนวน 10 ข้อ

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงวิธีหาผลคูณ

ระดับชั้น
ป.3

ชื่อ ชั้น เลขที่

1. $14 \times 3 = \square$ วิธีทำ ตอบ	2. $27 \times 9 = \square$ วิธีทำ ตอบ
3. $6 \times 53 = \square$ วิธีทำ ตอบ	4. $8 \times 25 = \square$ วิธีทำ ตอบ
5. $4 \times 38 = \square$ วิธีทำ ตอบ	6. $55 \times 7 = \square$ วิธีทำ ตอบ
7. $2 \times 15 = \square$ วิธีทำ ตอบ	8. $23 \times 5 = \square$ วิธีทำ ตอบ
9. $36 \times 6 = \square$ วิธีทำ ตอบ	10. $42 \times 9 = \square$ วิธีทำ ตอบ

คณิตศาสตร์ (พื้นฐาน) ประถมศึกษาปีที่ 3



แบบทดสอบหลังเรียน

วิชาคณิตศาสตร์ (พื้นฐาน) เรื่อง การคูณ จำนวน 10 ข้อ

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงวิธีหาผลคูณ

ระดับชั้น
ป.3

ชื่อ ชั้น เลขที่

1. $42 \times 3 = \square$ วิธีทำ ตอบ	2. $26 \times 7 = \square$ วิธีทำ ตอบ
3. $4 \times 55 = \square$ วิธีทำ ตอบ	4. $8 \times 19 = \square$ วิธีทำ ตอบ
5. $15 \times 3 = \square$ วิธีทำ ตอบ	6. $53 \times 6 = \square$ วิธีทำ ตอบ
7. $23 \times 5 = \square$ วิธีทำ ตอบ	8. $2 \times 78 = \square$ วิธีทำ ตอบ
9. $49 \times 2 = \square$ วิธีทำ ตอบ	10. $9 \times 99 = \square$ วิธีทำ ตอบ



ใบงาน

เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก จำนวน 4 ข้อ

ระดับชั้น
ป.3

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงวิธีหาผลคูณ

ชื่อ ชั้น เลขที่

1. $52 \times 4 = \square$

วิธีทำ
$$\begin{array}{r} 52 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

ตอบ

2. $29 \times 7 = \square$

วิธีทำ
$$\begin{array}{r} 29 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

ตอบ

3. $5 \times 13 = \square$

วิธีทำ
$$\begin{array}{r} 13 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

ตอบ

4. $6 \times 68 = \square$

วิธีทำ
$$\begin{array}{r} 68 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

ตอบ

หมายเหตุ สมบัติของการคูณ : การคูณมีสมบัติการสลับที่

คู่มือการใช้งาน

เกม UNO การคูณ



เหตุผลที่สร้างเกม UNO

1. เด็ก ๆ Gen Alpha ไม่ได้เกิดมาเพื่อเรียนรู้ในรูปแบบการท่องจำ แต่เกิดมาเพื่อ “เล่นและเรียนรู้”
2. เกมที่สนุกคือ “สะพานเชื่อมโยง” ให้คณิตศาสตร์กลายเป็นเรื่องธรรมชาติไม่ใช่ปีศาจในสมุด

สิ่งที่ได้จากการเล่นเกม UNO

1. เพื่อเพิ่มความแม่นยำเรื่องการคูณ
2. สนุกคิดแบบไม่เครียด
3. ได้ฝึกการพูดและฝึกการคิดเลขเร็ว



ทำความรู้จักกับเกม UNO

UNO การคูณ คือการผสมผสาน เกมการ์ดสุดมันส์ UNO กับการคูณ เป็นเกมการ์ดที่เล่นง่าย สนุกสนาน เหมาะสำหรับเล่นกับเพื่อน ครอบครัว และทุกเพศทุกวัยที่มีพื้นฐานการคูณ เกมนี้เล่นได้ 2 - 5 คน ความสนุกของ UNO อยู่ที่การใช้กลยุทธ์ในการลงการ์ด เพื่อเอาชนะผู้เล่นคนอื่น โดยการ์ด 1 ชุด มีจำนวน 100 ใบ แบ่งเป็น 4 สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีเขียว และสีน้ำเงิน ซึ่งการ์ดแต่ละสีจะมีโจทย์การคูณให้คิดหาคำตอบ และการ์ดพิเศษอีก 4 ประเภท ซึ่งการ์ดพิเศษจะเพิ่มความสนุกสนานและความท้าทายให้กับเกมนี้ ได้แก่ การ์ด "ข้ามตา", การ์ด "เปลี่ยนสี", การ์ด "บวกสอง" และการ์ด "บวกสี่"



คู่มือการใช้งาน

เกม UNO การคูณ

แนะนำการ์ด



การ์ดการคูณ ลงตามสี่หรือผลลัพธ์เท่ากับการ์ดที่เปิดอยู่



Reverse ย้อนกลับไปผู้เล่นคนก่อนหน้า



Skip ผู้เล่นคนถัดไปไม่สามารถลงได้



Wild ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนเป็นสีใดก็ได้



Draw 2 ผู้เล่นคนถัดไปหยิบสองใบและไม่สามารถลงในรอบนั้นได้



Wild Draw 4 ผู้เล่นถัดไปหยิบ 4 ใบ และผู้ถือการ์ดกำหนดสีที่เล่นต่อ





วิธีการเล่น



1. แจกการ์ดให้ผู้เล่นคนละ 7 ใบ โดยแจกทีละหนึ่งใบ ซึ่งสามารถแจกวนทางซ้ายมือหรือวนทางขวามือก็ได้ (แจกวนตามเข็มนาฬิกาหรือวนทวนเข็มนาฬิกา)
2. เปิดการ์ดกองกลางขึ้น 1 ใบ ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมโดยวางการ์ดที่ตนมีไว้บนการ์ดใบเปิดขึ้นจากกองกลาง ตามทิศทางที่กำหนดตอนแจกการ์ด ซึ่งจะวนด้านซ้ายหรือด้านขวาก็ได้
3. ผู้เล่นจะต้องลงการ์ดตามการ์ดที่มีผลคูณเท่ากับการ์ดกองกลางที่เปิดขึ้น และต้องพูดจำนวนที่คูณกันและผลคูณก่อนลงไพ่ เช่น “ สองคูณสิบสองเท่ากับยี่สิบสี่ ” หรือผู้เล่นจะลงการ์ดตามสีการ์ดกองกลางที่เปิดขึ้นใบแรก
4. ในกรณีที่พูดบอกผลคูณผิดหรือลงการ์ดโดยลืมพูดจะต้องหยิบการ์ดเพิ่ม 1 ใบ ถ้าหยิบการ์ดแล้วสามารถลงได้ให้ลงการ์ดทันที แต่ถ้าหยิบแล้วยังไม่มีการ์ดลงได้จะเป็นสิทธิ์ของคนถัดไปในการเล่น
5. ในกรณีที่ไม่มีการ์ดที่สามารถลงได้ต้องหยิบการ์ดเพิ่ม 1 ใบ ถ้าหยิบการ์ดแล้วสามารถลงได้ให้ลงการ์ดทันที แต่ถ้าหยิบแล้วยังไม่มีการ์ดลงได้จะเป็นสิทธิ์ของคนถัดไปในการเล่น
6. เล่นวนไปเรื่อย ๆ หากผู้เล่นเหลือการ์ด 2 ใบในมือ ผู้เล่นจะต้องพูดว่า “ UNO ” ก่อนจะลงการ์ด
7. เมื่อผู้เล่นเหลือการ์ดใบสุดท้ายในมือ ผู้เล่นจะต้องพูดว่า “ UNO WIN ” แล้วลงการ์ดใบสุดท้ายจึงจะเป็นผู้ชนะ หรือเปิดคลิป VDO แนะนำวิธีการเล่น





วิดีโอแนะนำวิธีการเล่น



Wordwall UNO การคูณ



คณะผู้จัดทำ

- 1.นางราวีณี สัตยภักษ์
- 2.นางสาวกิริณา จันดาแสน
- 3.นางสาวชูชานา บินอาแวเตะะ



โรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



ภาพการใช้สื่อ

UNO การคูณ





ภาพการใช้สื่อ

UNO การคูณ





โรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร