

Best Practice

ปีการศึกษา
๒๕๖๓

เกมตอบสืบ เหยียบล้าน

จัดทำโดย

นายสุพดิน นาวัลย์

ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนชุมชนศิลาเพชร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต ๒





ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน	เกมตอบสืบ หยิบล้าน
ชื่อเจ้าของผลงาน	นายสุพศิน นาวัลย์
โรงเรียน	ชุมชนศิลาเพชร
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต ๒
โทรศัพท์	๐๕๔-๗๑๘๘๔๘
โทรศัพท์มือถือ	๐๘๗-๐๗๒๕๐๖๗

ประเภทผลงาน

- ☐ ผู้บริหารสถานศึกษา
- ☒ ครู
- ☐ นักเรียน
- ☐ บุคลากรทางการศึกษา/ ผู้รับผิดชอบโครงการ

สอดคล้องกับคุณลักษณะโรงเรียนสุจริต

- ☒ ทักษะกระบวนการคิด
- ☒ มีวินัย
- ☒ ซื่อสัตย์สุจริต
- ☐ อยู่อย่างพอเพียง
- ☐ มีจิตสาธารณะ



ชื่อผลงาน	เกมตอบสืบ หีบลิ้น
ผู้รับผิดชอบ	นายสุพศิน นาวัลย์
กลุ่มสาระการเรียนรู้	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อหน่วยงาน	โรงเรียนชุมชนศิลาเพชร
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต ๒

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในด้านความสามารถในการสื่อสารความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหาความสามารถในการใช้ทักษะความคิดและความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๒)

วิชาวิทยาศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งเพราะทำให้คนได้ พัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิด เป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์วิจารณ์ มีทักษะที่สำคัญในการ ค้นหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล หลากหลายและ ประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้ วิทยาศาสตร์เพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจโลกธรรมชาติ พัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีตลอดจนการพัฒนา สิ่งแวดล้อมและ ทรัพยากรธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน การเรียนรู้วิทยาศาสตร์เป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตเนื่องจาก ความรู้วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกธรรมชาติซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา ทุกคนต้อง เรียนรู้เพื่อนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตและการประกอบอาชีพเมื่อผู้เรียนได้ ปัญหา มีการร่วมกันคิด ลงมือปฏิบัติจริงก็จะเข้าใจและเห็นความเชื่อมโยงของวิทยาศาสตร์ อื่นและชีวิต ทำให้สามารถอธิบาย ทำนายคาดการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๖)

ปัจจุบันข้าพเจ้าสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ได้สังเกตพฤติกรรม การเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ทำให้ทราบว่านักเรียนไม่ชอบเรียนวิทยาศาสตร์ คิดว่าเป็น วิชาที่ยาก และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนซึ่งอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดว่าจะทำอย่างไรให้นักเรียนชอบเรียน วิทยาศาสตร์ และสนุกกับการเรียนวิทยาศาสตร์ จึงได้คิดสร้างเกมตอบสืบ หีบลิ้นขึ้น เพื่อควบคู่ไปกับการสอน เพราะเกมอาจทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมี ความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

เกมตอบสืบ หีบลิ้นนั้นเป็นเกมที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ อย่างสนุกสนาน พร้อมทั้งได้รับความรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์ อีกทั้งสอดแทรกความรู้เรื่องความซื่อสัตย์ สุจริต นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ สนุกคิด ทำให้นักเรียนเกิด



ความเข้าใจ มีความสุขในการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี ทุกคนต้องเคารพกติกาในการเล่นเกมน ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างเกมเพื่อบูรณาการกับความรู้จิต ทั้ง ๕ คุณลักษณะเพื่อเป็นนวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน ในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาให้กับนักเรียน เพื่อจะได้ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความพอเพียง และมีจิตสาธารณะ อีกทั้งยังเกิดความสามัคคี มีวินัยในการเล่นในกลุ่ม และยังได้ความสนุกสนาน ฝึกทักษะด้านกระบวนการคิด ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความพอเพียง และมีจิตสาธารณะ ทั้ง ๕ ด้าน ให้ดีขึ้น

จากปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความรู้ทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ที่ยั่งยืน ควบคู่กับมีคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต จึงคิดสร้าง “เกมตอบสิบ หยิบล้าน” มาเป็นนวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความสนุกในการเรียนวิทยาศาสตร์ และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียน โดยกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒๐ คน สาระการเรียนรู้เรื่องการจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

๒.๑ จุดประสงค์

- ๑) เพื่อให้นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมนตอบสิบ หยิบล้าน
- ๒) เพื่อให้นักเรียนรู้จักกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมนและมีความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมน
- ๓) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตให้สูงขึ้น
- ๕) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและโรงเรียนต้นแบบสุจริต

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีวินัยและความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมน สามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมนได้
- ๒) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๓) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตที่สูงขึ้น

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีพัฒนาการด้านกระบวนการคิด ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความพอเพียง และมีจิตสาธารณะ ทั้ง ๕ ด้าน ดีขึ้น

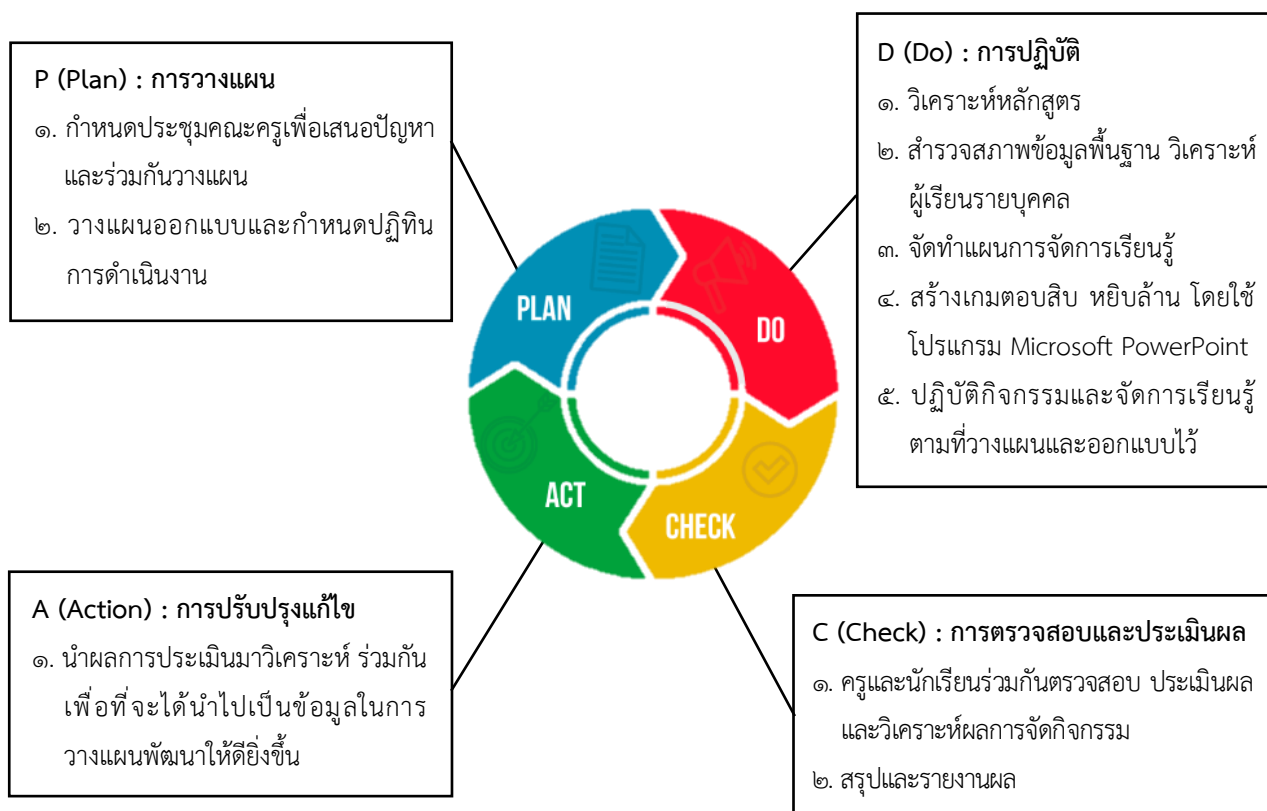


๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมเกมตอบสืบ หยิบล้าน โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA กระบวนการ PLC และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ 5Es มีรายละเอียด ดังตาราง

รูปแบบ/กระบวนการ	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมปฏิบัติ
P (Plan) การวางแผน	การมีส่วนร่วมการวางแผน โดยใช้กระบวนการ PLC	- กำหนดประชุมคณะครูเพื่อเสนอปัญหา และร่วมกันวางแผน - วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
D (Do) การปฏิบัติ	- กำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ 5Es	- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช ๒๕๖๐) มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด - สรุปรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มตามศักยภาพ - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่เลือกไว้ - สร้างเกมตอบสืบ หยิบล้าน โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน - ปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้
C (Check) การตรวจสอบและประเมินผล	ตรวจสอบและประเมินผล โดยใช้กระบวนการ PLC	- ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบประเมินผล และวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรม - สรุปและรายงานโครงการ
A (Action) การปรับปรุงแก้ไข	การวิเคราะห์ปัญหา/อุปสรรค วิธีการแก้ไข โดยใช้กระบวนการ PLC	- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อที่จะได้นำไปเป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป





รูปภาพ ขั้นตอนการดำเนินงานวงจรคุณภาพ PDCA

๔. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินงานโดยใช้เกมตอบสืบ หีบลิ้น โดยใช้ โปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและโรงเรียนต้นแบบสุจริต

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์

ตาราง ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมตอบสืบ หีบลิ้นเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนแบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน (๒๐ คะแนน)	หลังเรียน (๒๐ คะแนน)
๑	ด.ช.กฤตพจน์ งามขำ	๖	๑๓
๒	ด.ช.วีรศักดิ์ พรหมรินทร์	๘	๑๒
๓	ด.ช.ภาคิน โชติพันธ์	๕	๙
๔	ด.ช.ศิวกร ชวายอง	๗	๑๑

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนแบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน (๒๐ คะแนน)	หลังเรียน (๒๐ คะแนน)
๕	ด.ญ.ปริยาภัทร ขุนาวัตร	๑๑	๑๖
๖	ด.ญ. วิจิตา หาญยุทธ	๗	๑๖
๗	ด.ญ.หทัยรัตน์ สุริยา	๕	๑๑
๘	ด.ญ.ภัทราพร เลียบบุตติ	๙	๑๔
๙	ด.ญ.รติมา จำรูญ	๑๐	๑๖
๑๐	ด.ญ.สุพิชญา จันทะเทพ	๙	๑๑
๑๑	ด.ญ.สิรินดา ดวงอาจ	๑๐	๑๗
๑๒	ด.ญ.สิรินทรา ดวงอาจ	๘	๑๘
๑๓	ด.ญ.สุพิชญา วุฒิชัย	๑๒	๑๘
๑๔	ด.ญ.พรพิมล ผุดผาด	๘	๑๒
๑๕	ด.ญ.ศิลาภรณ์ ทิปะกะ	๑๐	๑๘
๑๖	ด.ญ.ทักษอร จิณะหล้า	๘	๑๕
๑๗	ด.ญ.ภัทริกา จันทร์สายดี	๗	๑๗
๑๘	ด.ช.นันทพงศ์ พรหมปา	๕	๑๑
๑๙	ด.ญ.กิตติยา พรหมนิมิต	๓	๗
๒๐	ด.ช.ภูริวัฒน์ ดิษะ	๕	๑๐
ค่าเฉลี่ย		๗.๖๕	๑๓.๖๐

ตาราง สรุปผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เมื่อใช้เกมตอบสืบ หยิบล้าน เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

ระดับชั้น	คะแนนแบบทดสอบ		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ประถมศึกษาปีที่ ๔	๗.๖๕	๑๓.๖๐	+๕.๙๕

จากตารางแสดงผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เมื่อใช้เกมตอบสืบ หยิบล้าน เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ ๗.๖๕ คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน ค่าเท่ากับ ๑๓.๖๐ คะแนน และมีผลต่างของคะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น ๕.๙๕ คะแนน



๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๔.๑ นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมนอบลิบ หยิบล้าน
- ๔.๒ นักเรียนรู้จักกติกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมนอบลิบและมีความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมนอบลิบ
- ๔.๓ นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔.๔ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สารการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตที่สูงขึ้น
- ๔.๕ นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและโรงเรียนต้นแบบสุจริต

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๕.๑ ผู้อำนวยการโรงเรียนให้ความสำคัญ ส่งเสริมให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนการพัฒนากระบวนการ
- ๕.๒ ครูมีส่วนร่วม มุ่งมั่นตั้งใจจริงและทุ่มเท ทั้งร่างกายแรงใจเพื่อพัฒนานักเรียน เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียน เอาใจใส่และให้คำแนะนำที่ดีแก่นักเรียน
- ๕.๓ นักเรียนให้ความร่วมมือ และมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่
- ๕.๔ ความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม
- ๕.๕ ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุงระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

๖. บทเรียนที่ได้รับ

- ๖.๑ การใช้เกมนอบลิบ หยิบล้านเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
- ๖.๒ การใช้เกมนอบลิบ หยิบล้านเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงแต่ใช้ได้ผลในวิชาวิทยาศาสตร์เท่านั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด และนำไปใช้ประกอบการสอนได้ในทุก ๆ วิชา

๗. การเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียนชุมชนศิลาเพชร

http://www.chumchonsilaphet.com/workteacher-detail_13561



๘. เจาะใจความสำเร็จ

๘.๑ มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ หรือโทรทัศน์ เป็นต้น

๘.๒ นักเรียนปฏิบัติตามกติกาในการเล่นและมีสมาธิในการเล่น

๘.๓ นักเรียนมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่

๙. Best Practice สอดคล้องกับคุณลักษณะ ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรมที่สอดคล้อง	เครื่องมือที่ใช้
๑. ทักษะกระบวนการคิด	๑.๑ การคิดแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบ ในเกมตอบสืบ หยิบล้าน ๑.๒ การคิดเชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อหาคำตอบในเกมตอบสืบ หยิบล้าน	- เกมตอบสืบ หยิบล้าน
๒. มีวินัย	๒.๑ มีวินัยในการเล่น ๒.๒ ปฏิบัติตามกติกาการเล่น ๒.๓ การตรงต่อเวลา ความละเอียด รอบคอบในการคิด	- แบบสังเกตพฤติกรรม
๓. ซื่อสัตย์สุจริต	๓.๑ นักเรียนเล่นเกมตอบสืบ หยิบล้าน อย่างมีความซื่อสัตย์ ๓.๒ มีการยอมรับผลการตัดสินจาก การเล่นอย่างซื่อสัตย์ ๓.๓ แสดงความคิดเห็นต่อการแสดง คำตอบของเพื่อนอย่างมีเหตุผล	- แบบสังเกตพฤติกรรม

๑๐. กิจกรรมที่สอดคล้องกับปฏิญญาโรงเรียนสุจริต ได้แก่

ปฏิญญา	กิจกรรมที่สอดคล้อง	วิธีการ
๑. การปลูกฝัง	- เล่นเกมตอบสืบ หีบลิ้น	สร้างทักษะกระบวนการคิดด้วยการให้นักเรียนคิดแก้ปัญหาและการคิดเชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์เพื่อหาคำตอบในเกมตอบสืบ หีบลิ้น
๒. การป้องกัน	- เล่นเกมตอบสืบ หีบลิ้น	ให้คำแนะนำในเรื่องการปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกม และยอมรับผลการตัดสินจากการเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์
๓. การสร้างเครือข่าย	การเผยแพร่ผลงาน	เผยแพร่ผลงานของตนเองผ่านเพื่อนร่วมงาน ผ่านทาง Facebook หรือ ผ่านทางกลุ่ม Line ผู้ปกครอง

ภาคผนวก



ใบงาน เรื่อง การจำแนกสิ่งมีชีวิต
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ทำใบงาน: เลขที่: ชั้น: ป.4 วันที่:

4. สีแดง : ให้ใช้บัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน 1-2 ใบคู่จับคู่สิ่งมีชีวิตตามกลุ่มที่ระบุไว้

ปลา	งูน้ำจืด	กิ้งก่า	ไดโนเสาร์
นก	สิงห์	หมี	เสือ
งูเห่า	งูเขียว	งูเห่า	งูเห่า
งูเห่า	งูเห่า	งูเห่า	งูเห่า

1. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

2. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

3. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

4. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

5. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

6. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

7. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

8. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

9. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

ใบงาน เรื่อง จินตนาการสิ่งมีชีวิต
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ทำใบงาน: เลขที่: ชั้น: ป.4 วันที่:

4. สีแดง : ให้ใช้บัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน 1-2 ใบคู่จับคู่สิ่งมีชีวิตตามกลุ่มที่ระบุไว้

ปลา	งูน้ำจืด	กิ้งก่า	ไดโนเสาร์
นก	สิงห์	หมี	เสือ
งูเห่า	งูเขียว	งูเห่า	งูเห่า
งูเห่า	งูเห่า	งูเห่า	งูเห่า

1. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

2. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

3. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

4. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

5. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

6. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

7. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

8. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

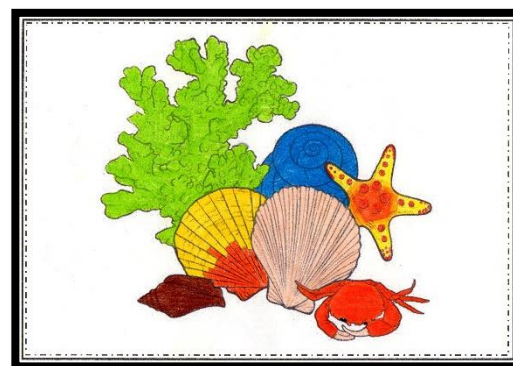
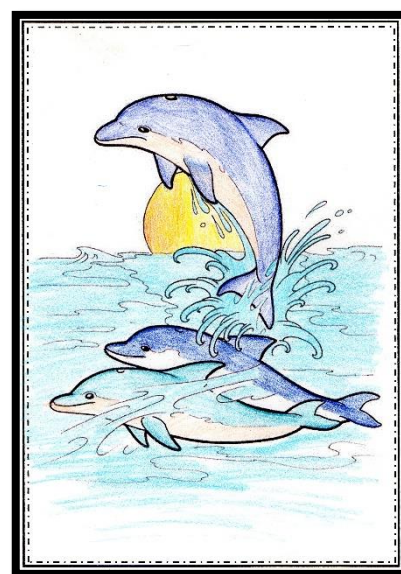
9. จับคู่สิ่งมีชีวิตตามบัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

ใบงาน เรื่อง ลักษณะเฉพาะของสัตว์มีกระดูกสันหลัง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ทำใบงาน: เลขที่: ชั้น: ป.4 วันที่:

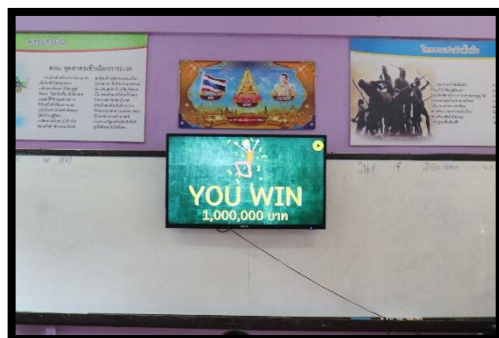
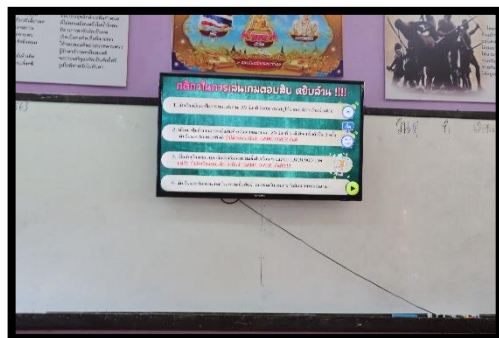
4. สีแดง : ให้ใช้บัตรภาพสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน 1-2 ใบคู่จับคู่สิ่งมีชีวิตตามกลุ่มที่ระบุไว้

สัตว์	ลักษณะเฉพาะ	สัตว์ที่มีกระดูกสันหลัง	การเคลื่อนที่	การหายใจ	การสืบพันธุ์
ปลา	มีเหง腮	มีกระดูกสันหลัง	ว่ายน้ำ	หายใจด้วยเหง腮	วางไข่
นก	มีปีก	มีกระดูกสันหลัง	บิน	หายใจด้วยปอด	วางไข่
สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม	มีเต้านม	มีกระดูกสันหลัง	เดิน	หายใจด้วยปอด	เลี้ยงลูกด้วยนม
สัตว์เลื้อยคลาน	มีเกล็ด	มีกระดูกสันหลัง	เลื้อย	หายใจด้วยปอด	วางไข่
สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ	มีผิวหนังชื้น	มีกระดูกสันหลัง	เดิน	หายใจด้วยปอด	วางไข่

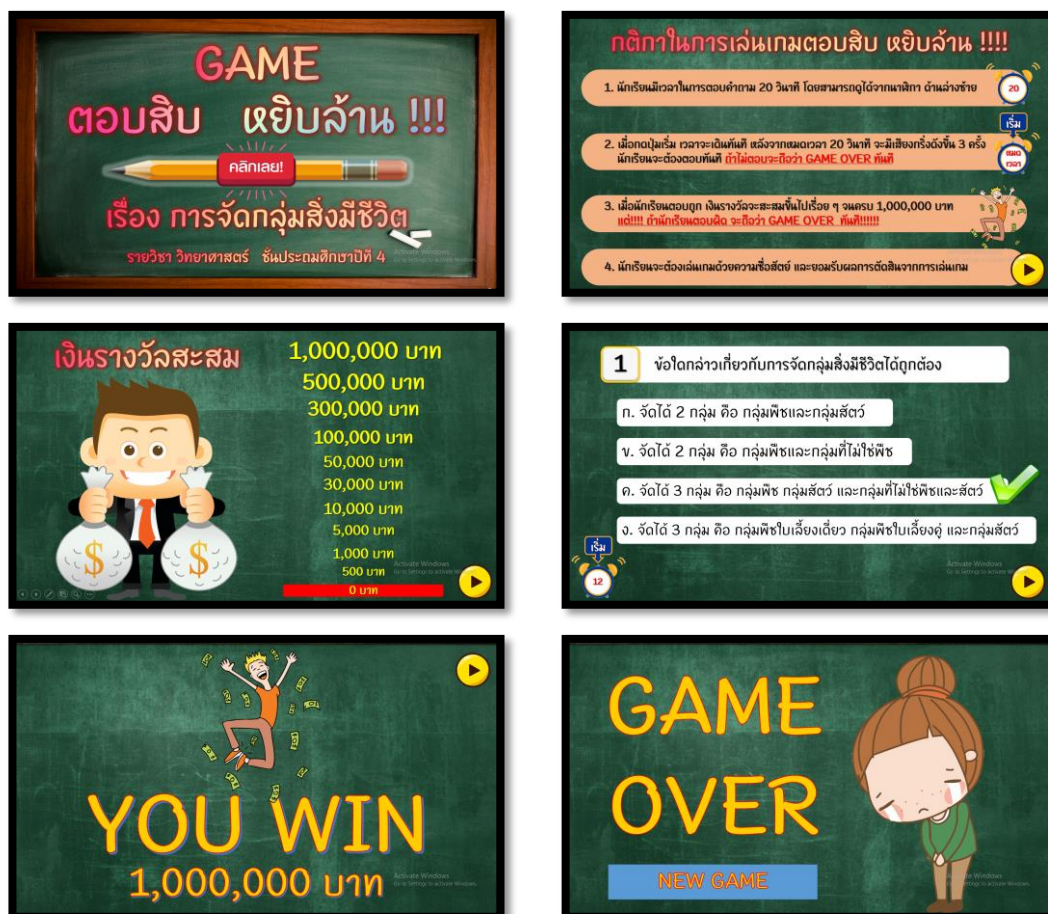


รูปภาพ แบบฝึกหัดวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม สารการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต ที่ใช้ประกอบ
การจัดการเรียนการสอน





รูปภาพ การใช้เกมตอบสืบ หยิบลั่นเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้
เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต



รูปภาพ ตัวอย่างเกมตอบสิบ หยิบล้าน โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นนวัตกรรม
ประกอบการจัดการเรียนการสอน

