

รายวิชา คณิตศาสตร์

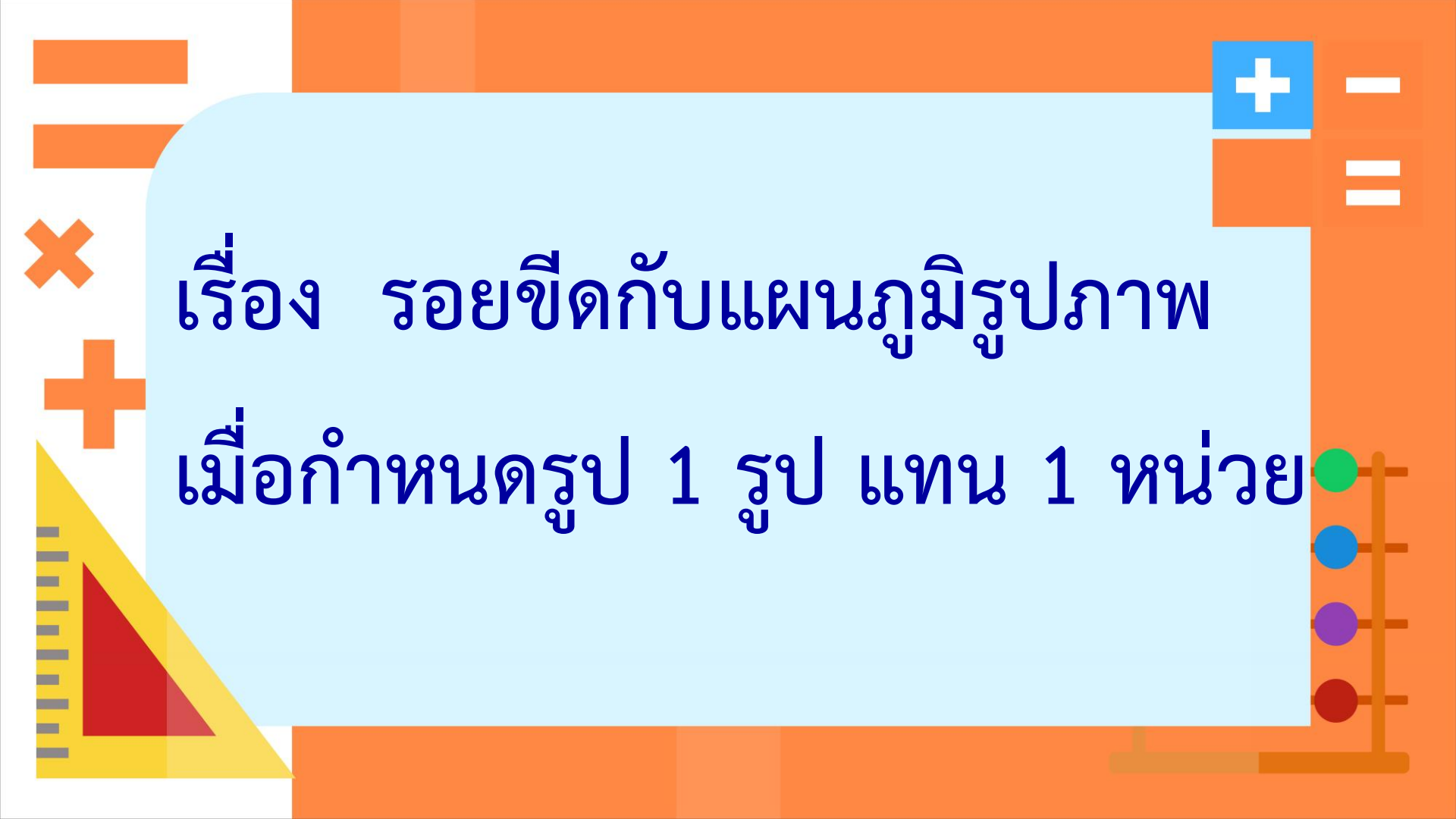
รหัสวิชา ค11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้สอน ครูรัชนีพร พิณฑทอง

เรื่อง รอยขีดกับแผนภูมิรูปภาพ

เมื่อกำหนดรูป 1 รูป แทน 1 หน่วย



เรื่อง รอยขีดกับแผนภูมิรูปภาพ

เมื่อกำหนดรูป 1 รูป แทน 1 หน่วย



เพลงคนเก่งคณิตศาสตร์

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

ให้นักเรียนแต่ละคนช่วยกันบอกสิ่งที่ทราบจากแผนภูมิ

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬานิตต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

แผนภูมิรูปภาพ แสดงจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่ชอบกีฬานิตต่าง ๆ

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาสportต่าง ๆ

ping pong	   
Football	         
volleyball	       
tennis	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

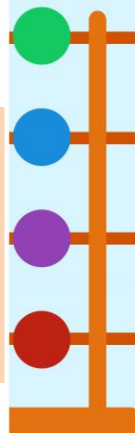
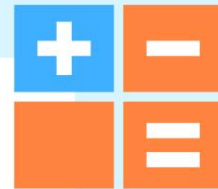
 1 รูป แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

กีฬาที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชอบ มี 4 ชนิด ได้แก่ ปิงปอง ฟุตบอล วอลเลย์บอล และตะกร้อ

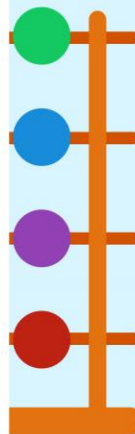
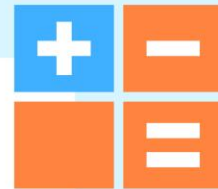


จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ชอบฟุตบอลมากที่สุด จำนวน 10 คน

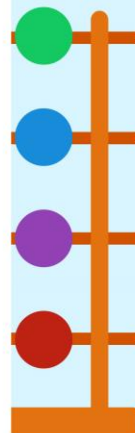
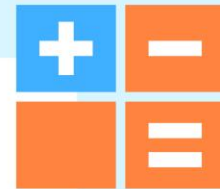


จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ชอบฟุตบอลมากกว่าปิงปอง จำนวน 6 คน

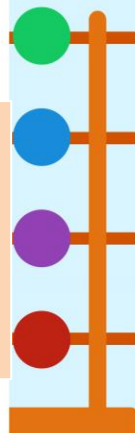
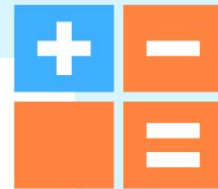


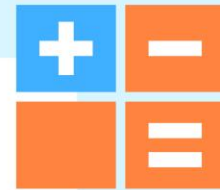
จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ชอบกีฬาชนิดต่าง ๆ

ปิงปอง	   
ฟุตบอล	         
วอลเลย์บอล	       
ตะกร้อ	    

กำหนดให้  แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ชอบตะกร้อน้อยกว่าวอลเลย์บอล จำนวน 3 คน





รอยขีดกับแผนภูมิรูปภาพ
เมื่อกำหนดรูป 1 รูป
แทน 1 หน่วย



กิจกรรมสำรวจวิธีเดินทางมาโรงเรียนของนักเรียน

“นักเรียนเดินทางมาโรงเรียนด้วยวิธีใด”



.....



.....



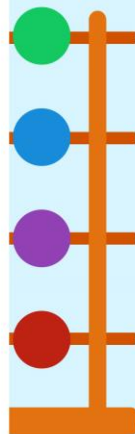
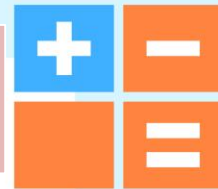
.....



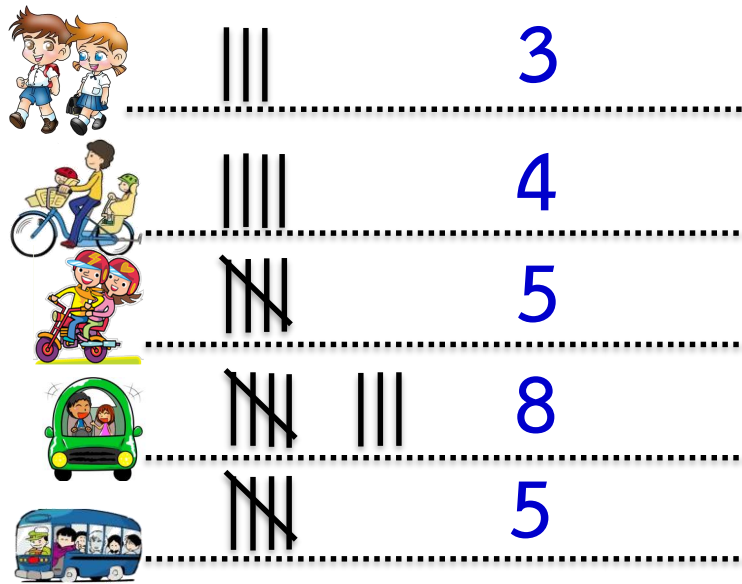
.....



.....

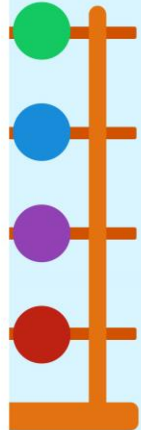


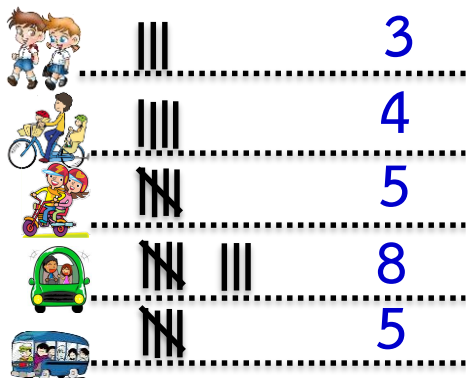
ตัวอย่างการบันทึกข้อมูลการเดินทางมาโรงเรียน ของนักเรียนด้วยรอยขีด



| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

~~||||~~ แทนจำนวนนักเรียน 5 คน





| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

IIII แทนจำนวนนักเรียน 5 คน

เดิน	รถจักรยาน	รถจักรยานยนต์	รถยนต์	รถโดยสาร

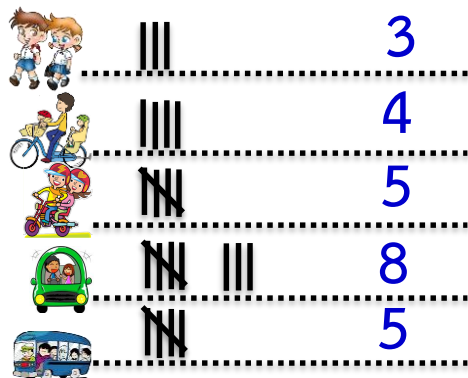
มีนักเรียนเดินทางมาโรงเรียน
ด้วยการเดินกี่คน

3 คน

ถ้าครูใช้ แทนจำนวนนักเรียน 1 คน
ครูควรใช้ ก็รูปแสดงจำนวนนักเรียน
ที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยการเดิน

3 รูป





| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

||||| แทนจำนวนนักเรียน 5 คน

	● ● ● ●			
เดิน	รถจักรยาน	รถจักรยานยนต์	รถยนต์	รถโดยสาร

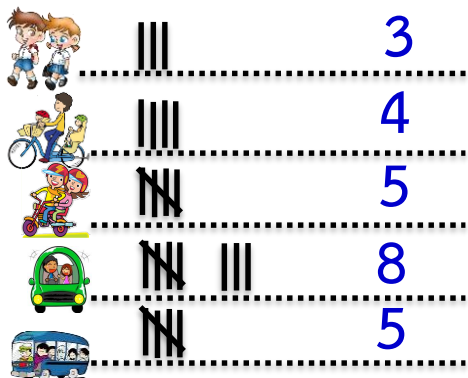
มีนักเรียนเดินทางมาโรงเรียน
ด้วยรถจักรยานกี่คน

4 คน

ถ้าครูใช้ ● แทนจำนวนนักเรียน 1 คน
ครูควรใช้ ● กี่รูปแสดงจำนวนนักเรียน
ที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยรถจักรยาน

4 รูป





| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

IIII แทนจำนวนนักเรียน 5 คน

		● ● ● ● ●		
เดิน	รถจักรยาน	รถจักรยานยนต์	รถยนต์	รถโดยสาร

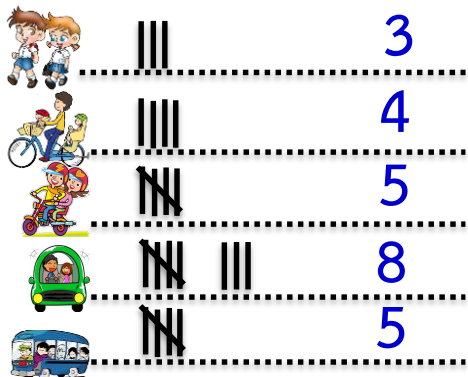
มีนักเรียนเดินทางมาโรงเรียน
ด้วยรถจักรยานยนต์กี่คน

5 คน

ถ้าครูใช้ ● แทนจำนวนนักเรียน 1 คน
ครูควรใช้ ● กี่รูปแสดงจำนวนนักเรียน
ที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยรถจักรยานยนต์

5 รูป





| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

|||| แทนจำนวนนักเรียน 5 คน

			●●●●●●●●	
เดิน	รถจักรยาน	รถจักรยานยนต์	รถยนต์	รถโดยสาร

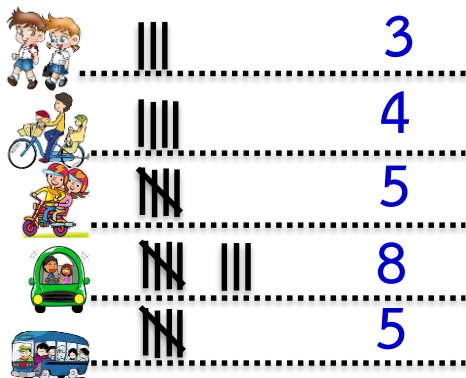
มีนักเรียนเดินทางมาโรงเรียน
ด้วยรถยนต์กี่คน

8 คน

ถ้าครูใช้ ● แทนจำนวนนักเรียน 1 คน
ครูควรใช้ ● กี่รูป แสดงจำนวนนักเรียน
ที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยรถยนต์

8 รูป





| แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

IIII แทนจำนวนนักเรียน 5 คน

				●●●●●
เดิน	รถจักรยาน	รถจักรยานยนต์	รถยนต์	รถโดยสาร

มีนักเรียนเดินทางมาโรงเรียน
ด้วยรถโดยสารกี่คน

5 คน

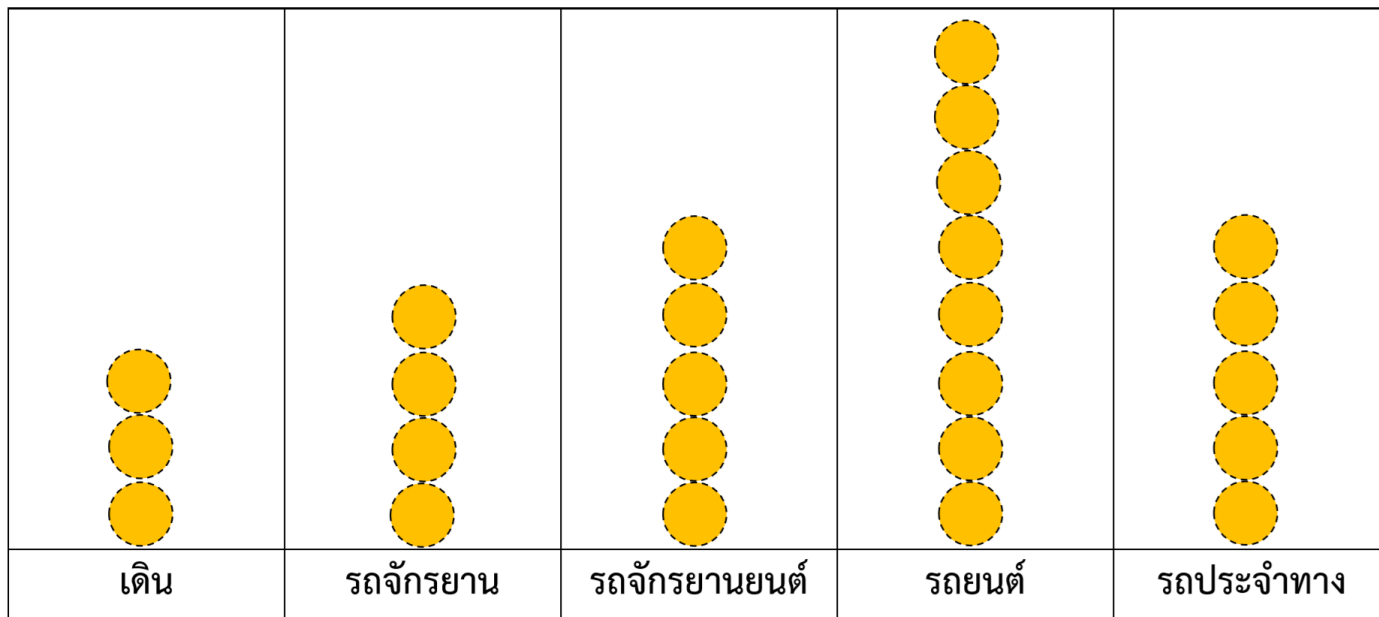
ถ้าครูใช้ ● แทนจำนวนนักเรียน 1 คน
ครูควรใช้ ● กี่รูป แสดงจำนวนนักเรียน
ที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยรถโดยสาร

5 รูป



ตัวอย่างแผนภูมิรูปภาพ

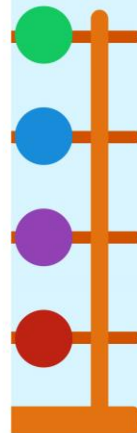
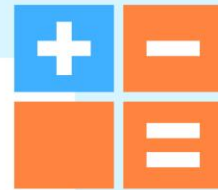
จำนวนนักเรียนที่เดินทางมาโรงเรียนด้วยวิธีต่าง ๆ



กำหนดให้

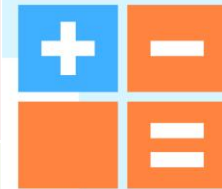


แทนจำนวนนักเรียน 1 คน

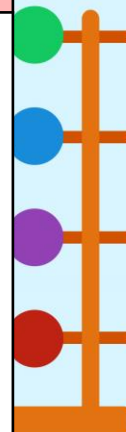


กิจกรรมสำรวจวันเกิดของนักเรียนแต่ละคน

ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนรอยขีด
ในช่องที่ตรงกับวันเกิดของตนเองจนครบทุกคน



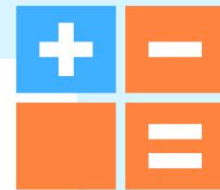
จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์	อาทิตย์



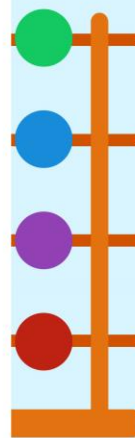
ให้นักเรียนช่วยกันนำเสนอข้อมูลดังกล่าวเป็นแผนภูมิรูปภาพ

จันทร์	
อังคาร	
พุธ	
พฤหัสบดี	
ศุกร์	
เสาร์	
อาทิตย์	

โดยกำหนดให้ ♡ แทนจำนวนนักเรียน 1 คน



ทำแบบฝึกหัด 5.3



แบบฝึกหัด 5.3

- 1 แก้วตาสำรวจจำนวน**ของเล่น**ที่บ้านโดยใช้รอยขีดบันทึกข้อมูลได้ดังนี้



ตุ๊กตา

|||| |
6



ตัวต่อ

|||| ||||
9



แป้งโดว์

|||| ||||
10



เกมกระดาน

||||
5

- 1.1 ให้นักเรียน ระบายสีใน  แสดงจำนวนของเล่นของแก้วตาในแผนภูมิรูปภาพนี้
ของเล่นที่แก้วตามีที่บ้าน

ตุ๊กตา									
ตัวต่อ									
แป้งโดว์									
เกมกระดาน									

กำหนดให้  แทนจำนวนของเล่น 1 ชิ้น



1.2 จากแผนภูมิรูปภาพ ตอบคำถามต่อไปนี้

1) แก้วตามีของเล่นกี่ชนิด อะไรบ้าง

ตอบ

2) แก้วตามีของเล่นชนิดใดน้อยที่สุด มีเท่าไร

ตอบ

3) แก้วตามีตุ๊กตาก็ตัว

ตอบ

4) ถ้าแก้วตามีตุ๊กตามี 3 ตัว ที่เหลือเป็นตุ๊กตากระต่าย แก้วตามีตุ๊กตากระต่ายกี่ตัว

ตอบ

5) ถ้าแก้วตามีแป้งโดว์สีแดง 3 กล่อง สีเหลือง 5 กล่อง ที่เหลือเป็นสีน้ำเงิน แก้วตามีแป้งโดว์สีน้ำเงินกี่กล่อง

ตอบ

2 แม่บันทึกคะแนนความดีของลูกๆ ใน 1 สัปดาห์ โดยใช้
รอยขีดบันทึกข้อมูลได้ดังนี้

2.1 ให้นักเรียนเขียนรอยขีดหรือตัวเลขแสดงคะแนนความดีของลูกแต่ละคน

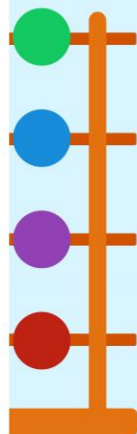
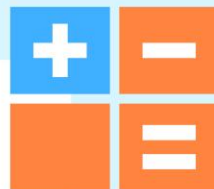
นิต			4
หน้อย			8
เล็ก			6

2.2 ให้นักเรียน ระบายสีใน  แสดงคะแนนความดีของลูกแต่ละคนในแผนภูมิรูปภาพนี้

คะแนนความดีของลูกแต่ละคนใน 1 สัปดาห์

นิต											
หน้อย											
เล็ก											

กำหนดให้  แทนคะแนนความดี 1 คะแนน



2.3 จากแผนภูมิรูปภาพ ตอบคำถามต่อไปนี้

1) คุณแม่บันทึกคะแนนความดีของลูกกี่คน ใครบ้าง

ตอบ

2) ถ้าลูกคนแรกของคุณแม่ได้คะแนนความดีมากที่สุด ใครคือลูกคนแรกของคุณแม่

ตอบ

3) ถ้าลูกคนสุดท้ายของคุณแม่ได้คะแนนความดีน้อยที่สุด ใครคือลูกคนสุดท้ายของคุณแม่

ตอบ

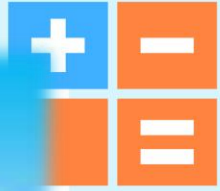
4) ถ้าลูกๆ เก็บสะสมคะแนนความดีได้ครบ 10 คะแนน จะได้ของเล่นได้ 1 ชิ้น เล็กต้องสะสมคะแนนความดีอีกกี่คะแนนจึงจะได้ของเล่น 1 ชิ้น

ตอบ

5) ถ้าสัปดาห์นี้นิดสะสมคะแนนความดีได้น้อยกว่าสัปดาห์ที่แล้ว 3 คะแนน สัปดาห์ที่แล้วนิดสะสมคะแนนความดีได้กี่คะแนน

ตอบ

สรุปกิจกรรม



เราใช้รอยขีดบันทึกข้อมูล
แล้วนำข้อมูลมาแสดงเป็นแผนภูมิรูปภาพ
โดยรูปภาพ 1 รูป แทนรอยขีด 1 ขีด

