



Magician Henry

Henry is a Magic Academy student who just starts learning magic. He must first learn the basic concepts of logic in order to become a real magician.

พ่อมดน้อยเฮนรีเพิ่งจะเข้าเรียนในโรงเรียนเวทมนตร์เป็นปีแรก มีเรื่องราวมากมายที่เขาต้องเรียนรู้และฝึกฝน เพื่อที่จะเป็นพ่อมดที่เก่งกาจ อันดับแรก เขาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตรรกะขั้นพื้นฐานก่อนจึงจะเข้าใจและใช้เวทมนตร์ต่างๆ ได้ เรามาเรียนรู้เรื่องตรรกะไปพร้อมๆ กับพ่อมดน้อยเฮนรีกันเถอะ

วิธีเล่น

1. เตรียมกระดานก่อนเล่น

สอดบัตรภาพกิจกรรมลงในกระดานล้อเมจิกโดยให้มุมโค้งมนอยู่ทางด้านขวา แล้วปรับล้อหมุนให้เป็นสีเดียวกันทั้งหมด

2. หมุนล้อหมุนหาคำตอบ

ให้เด็ก ๆ สังเกตภาพในตารางด้านขวามือ อ่านโจทย์ด้านบน จากนั้นหาคำตอบจากในภาพใหญ่ สังเกตว่าคำตอบนั้นมีลูกศรสีอะไรชี้อยู่ แล้วหมุนล้อหมุนให้เป็นสีตามลูกศรนั้น

3. ตรวจสอบคำตอบด้านหลัง

กลับด้านบัตรภาพกิจกรรมเพื่อตรวจสอบคำตอบ โดยดูว่าสีบนบัตรภาพกิจกรรมตรงกับสีของล้อหมุนหรือไม่ ถ้าตรงกันแสดงว่าคำตอบถูกต้อง

4. ทำแบบฝึกด้านหลังเพื่อทบทวนความรู้

ให้เด็ก ๆ ทำแบบฝึกด้านหลังบัตรภาพกิจกรรมโดยการระบายสีโยงเส้นวงกลมรอบภาพคำตอบเพื่อทบทวนความรู้อีกครั้งซึ่งจะทำให้เกิดความคิดรวบยอดในแต่ละเรื่อง

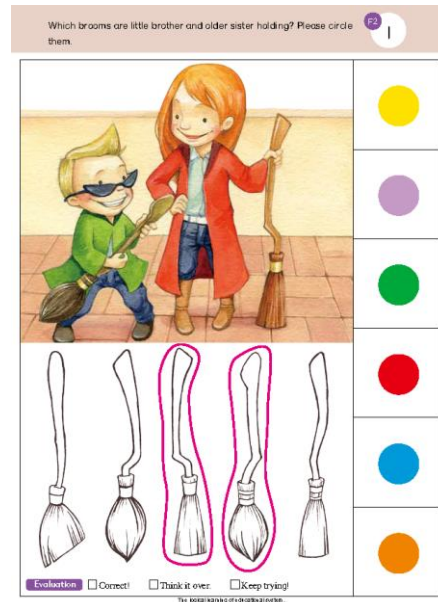
5. ประเมินผล

ขีดเครื่องหมายลงในช่องการประเมินผลตามผลของการเล่น

หมายเหตุ

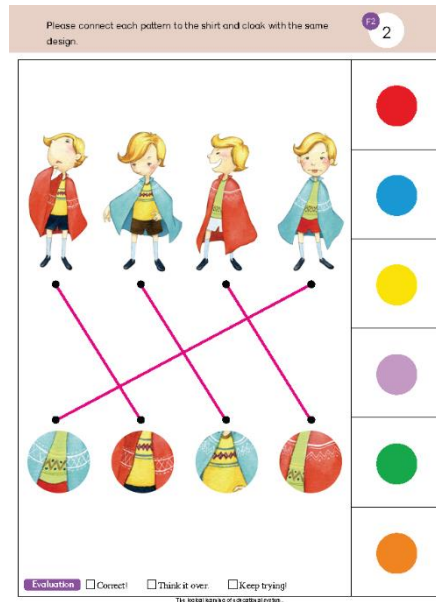
- ควรเขียนชื่อนักเรียนลงบนบัตรภาพกิจกรรมทุกแผ่น

F2-1 หมวกพอมด



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	หมวกพอมด (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 1)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูแสดงภาพลวดลายของสัตว์ชนิดต่างๆ ที่มีเอกลักษณ์ เช่น ม้าลาย เสือดาว เสือโคร่ง ยีราฟ ปลาการ์ตูน สุนัขดัลเมเชียน ฯลฯ ให้เด็กๆ ลองเดาว่าลวดลายเหล่านี้เป็นของสัตว์อะไร</p> <p>2. ถ้าเด็กๆ เดาไม่ถูก ครูอาจให้ข้อมูลหรือบอกลักษณะเด่นที่สังเกตได้จากภายนอกของสัตว์เหล่านี้เพิ่มเติม</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า</p> <p>“เราสังเกตได้ง่ายๆ ว่าใครเป็นพอมดแม่มด ให้ดูจากการแต่งตัวของเขา เหล่าพอมดแม่มดมักจะสวมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อคลุมตัวยาวสีเข้ม ไม้กายสิทธิ์ และที่เห็นได้ชัดที่สุดคือหมวกปลายแหลมใบโต ลองดูหมวกพอมดหลากหลายสีเหล่านี้สิ แต่ละใบมีสีและลักษณะอย่างไรบ้างนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>เด็กๆ ช่วยจับคู่หมวกที่มีลวดลายเหมือนกันทีละ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็กๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็กๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็กๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ช่วยวงกลมล้อมรอบภาพไม้กวาดของพอมดน้อยและพี่สาวน้อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดีๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ๆ</p>	

F2-2 ผ้าคลุมพิเศษของเฮนรี



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ผ้าคลุมพิเศษของเฮนรี (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 2)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูนำเสื้อผ้าหรือภาพเสื้อผ้าแบบต่างๆ มาให้เด็กๆ ดู แล้วให้เด็กลองบรรยายลักษณะของเสื้อผ้าเหล่านั้น เช่น สี รูปทรง ลวดลาย วัสดุ ฯลฯ</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า</p> <p>“ใกล้จะถึงปีใหม่อแล้ว เสื้อคลุมของพ่อมดน้อยกำลังทุกวัน บางตัวก็ขาดแล้ว เฮนรีอยากได้เสื้อคลุมผืนใหม่ที่มีสีสันสดใสและมีลวดลายสวยงาม เด็กๆ ช่วยเลือกผ้าผืนที่มีลวดลายตรงกับเสื้อคลุมแบบที่เฮนรีอยากได้ เพื่อส่งให้ช่างตัดเสื้อคลุมผืนใหม่ให้ถูกใจเฮนรีหน่อยนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>เด็กๆ ช่วยจับคู่ลายผ้ากับเสื้อคลุมของเฮนรีให้ถูกต้องทีละ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็กๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็กๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็กๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ช่วยโยงเส้นจับคู่ภาพให้สัมพันธ์กันหน่อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดีๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ๆ</p>	

F2-3 ลูกแก้ววิเศษ



ชั้นเรียน		ครูผู้สอน	
หน่วย	ลูกแก้ววิเศษ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 3)		
ขั้นตอนการสอน			
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมชั้นที่ใหญ่และเงาไว้หลาย ๆ คัน ให้เด็ก ๆ ถูชั้นตรงหน้าและสังเกตเงาที่ปรากฏบนชั้น</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ ลองขยับพลิกชั้นและเอียงหน้าไปมา และสังเกตว่าเงาของตัวเองในชั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง เช่น หน้าสั้นลงหรือยาวขึ้น เป็นต้น</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“พ่อมดน้อยเฮนรี่ได้รับลูกแก้ววิเศษมาจากคุณครู เมื่อเขาเริ่มร้ายเวทมนตร์ ทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกใบนี้จะปรากฏให้เขาเห็นในลูกแก้วนี้ แต่ภาพในลูกแก้วไม่ค่อยชัดเลย เด็ก ๆ ลองเดาดูซิว่า สิ่งที่ปรากฏให้เห็นในลูกแก้วเหล่านี้คือสิ่งของอะไรบ้าง”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ลองเดาดูซิว่า สิ่งที่ปรากฏให้เห็นในลูกแก้วเหล่านี้คือสิ่งของอะไรบ้าง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>สิ่งที่เห็นในลูกแก้วคืออะไร ให้เด็ก ๆ วงกลมล้อมรอบภาพคำตอบด้านล่างให้ถูกต้อง</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>			

F2-4 หนังสือกองใหญ่

Please identify which pile each book goes in.

F2 4

The top image of each pile of books.

Please circle the book that matches the book at the top.

F2 4

Evaluation Correct! Think it over! Keep trying!

The top image of each pile of books.

ชั้นเรียน		ครูผู้สอน	
หน่วย	หนังสือกองใหญ่ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 4)		
ขั้นตอนการสอน			
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูเตรียมหนังสือหลายๆ แบบ เช่น หนังสือเรียน หนังสือการ์ตูน หนังสือสารคดี นิตยสารแฟชั่น อย่างละหลายๆ เล่ม ให้เด็ก ๆ ลองจัดจำแนกประเภทหนังสือเป็นกลุ่มๆ <p>ข. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“คุณครูแม่มดบอกเฮนรี่ว่า ‘การจะเป็นพอมดที่ดีนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายแต่ก็ไม่ยากเกินความสามารถ เฮนรี่จะต้องฝึกฝนการใช้เวทมนตร์ให้คล่องแคล่วและเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว เพื่อที่จะเอาตัวรอดและช่วยเหลือคนอื่นได้’ เฮนรี่ถามคุณครูว่า ‘ถ้าอยากเรียนรู้ให้มากขึ้น ผมต้องทำอะไรบ้างครับ’ คุณครูแม่มดยิ้มและตอบว่า ‘ลองอ่านหนังสือเหล่านี้ดูสิ แล้วเธอจะเก่งและฉลาดขึ้นเยอะเลย’ พร้อมกับชี้ไปที่หนังสือกองมหึมา เฮนรี่อยากเป็นพอมดที่เก่งและรอบรู้ เขาจึงเริ่มอ่านหนังสือทั้งหมด”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ลองเดาดูซิว่า สิ่งที่ปรากฏให้เห็นในลูกแก้วเหล่านี้คือสิ่งของอะไรบ้าง</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ลองวงกลมล้อมรอบภาพหนังสือที่เหมือนกับภาพด้านบนหน่อยซิ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดีๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ๆ</p>			

F2-5 ลูกกวาดที่หายไป

Each person's plate should have all six candies. Please identify which candy each plate is missing.

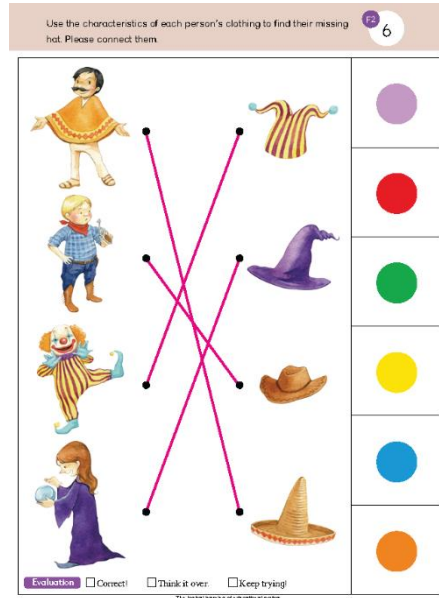
The logic task of candies at first.

Please circle the item that does not belong.

The logic task of candies at first.

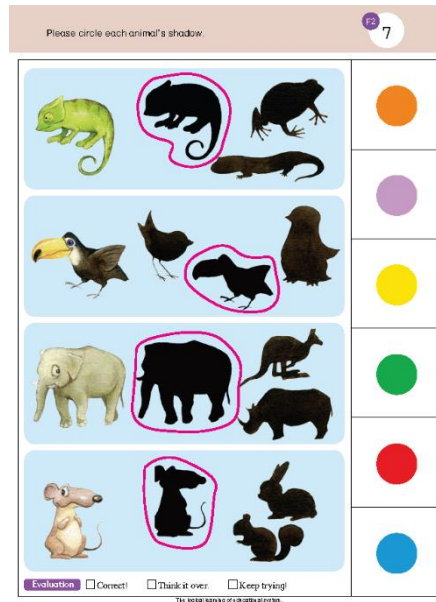
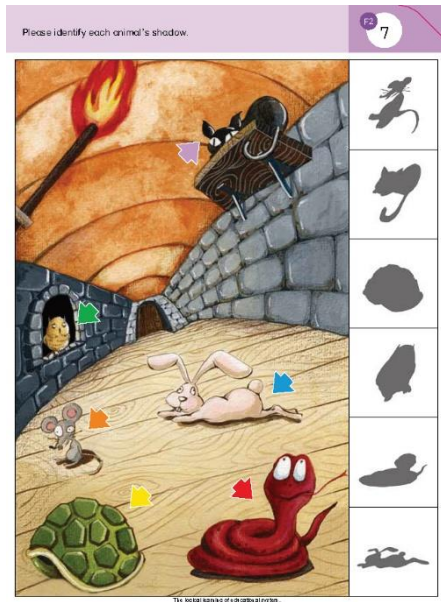
ชั้นเรียน		ครูผู้สอน	
หน่วย	ลูกกวาดที่หายไป (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 5)		
ขั้นตอนการสอน			
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมลูกกวาด 4 แบบ แบบละ 4 เม็ด จากนั้นให้เด็ก ๆ ออกมาหน้าชั้นเรียน 4 คน แล้วแจกลูกกวาดให้คนละ 1 แบบ</p> <p>2. ครูให้เด็ก ๆ คิดวิธีที่แต่ละคนจะมีลูกกวาดครบทั้ง 4 แบบ แบบละ 1 เม็ด</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้เป็นวันเกิดของพ่อมดน้อยเฮนรี เขาเตรียมลูกกวาด 6 แบบสำหรับเพื่อนๆ ที่มางานเลี้ยง โดยเขาใช้เวทมนตร์ที่เรียนมาในการเสกลูกกวาดเหล่านี้ เขาเริ่มรำยคาถา ‘โอมมะลิกกิกกี้ย ลูกกวาดทั้งหมดจงปรากฏต่อหน้าทุกคน’ ทันใดนั้นลูกกวาดก็ปรากฏขึ้นต่อหน้าเพื่อนๆ ของเขา แต่มีบางอย่างดูผิดปกติไป นั่นคือลูกกวาดของแต่ละคนหายไป 1 เม็ด ให้เด็ก ๆ ช่วยกันหาว่า ลูกกวาดเม็ดไหนหายไปบ้างนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ในงานของแต่ละคนมีลูกกวาดหายไป 1 เม็ด เด็ก ๆ ช่วยดูหน่อยซิว่า ลูกกวาดแบบไหนที่หายไปจากงานของเหล่าพ่อมดแม่มดบ้าง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>สังเกตภาพสิ่งของเหล่านี้ แล้ววงกลมล้อมรอบภาพสิ่งของที่ไม่เข้าพวกหน่อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>			

F2-6 แว่นตาหลากหลาย



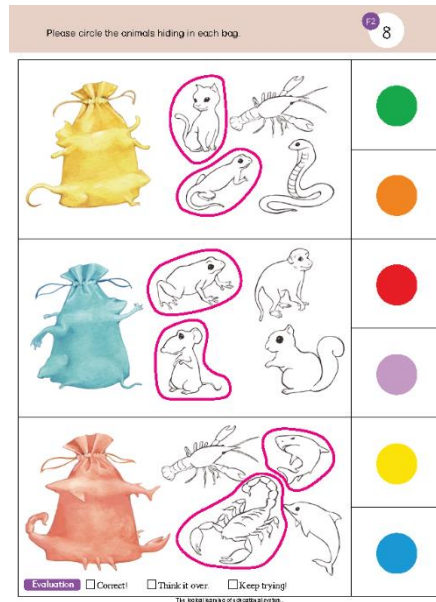
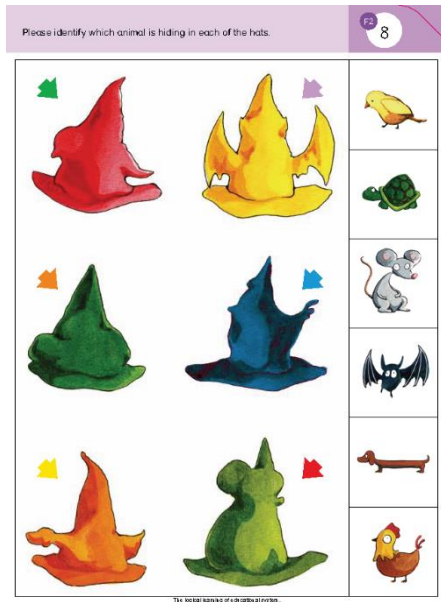
ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	แว่นตาหลากหลาย (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 6)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมแว่นกันแดด แว่นสายตา แว่นว่ายน้ำ และแว่นขยาย แล้วให้เด็ก ๆ ลองสวมทีละคน ให้เด็ก ๆ อธิบายสิ่งที่เห็นหลังจากสวมแว่นเหล่านี้</p> <p>2. ครูให้เด็ก ๆ บอกว่าแว่นหรือเลนส์แต่ละชนิดเหมาะกับใคร หรือกิจกรรมอะไร เช่น แว่นตาสายตาสั้น สำหรับคนสายตาสั้น</p> <p>ข. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ณ โรงเรียนเวทมนตร์ เหล่าพ่อมดแม่มดไม่เพียงแต่ฝึกเวทมนตร์เท่านั้น พวกเขายังมีกิจกรรมที่น่าสนใจให้ทำมากมาย เช่น อ่านหนังสือเวทมนตร์ในห้องสมุด ฝึกบินทุกสัปดาห์ ว่ายน้ำในช่วงฤดูร้อน เล่นสกีในช่วงฤดูหนาว และสำรวจฉลิกเวทมนตร์ขนาดเล็ก เหล่าพ่อมดแม่มดจำเป็นต้องใช้แว่นตาชนิดต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมเหล่านี้”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>จับคู่แว่นตาที่เหมาะสมกับกิจกรรมต่างๆ ให้ถูกต้องทีละ</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>เด็ก ๆ ช่วยโยงเส้นจับคู่หมวกที่เหมาะสมกับชุดของแต่ละคนทีละ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F2-7 อะไรอยู่ในห้องใต้ดิน



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	อะไรอยู่ในห้องใต้ดิน (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 7)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมหุ่นของเล่น ตุ๊กตา หรือสิ่งของอื่นๆ พร้อมฉลากกันเพื่อไม่ให้เด็ก ๆ เห็นสิ่งของเหล่านี้ จากนั้นปิดห้องให้มีมืดแล้วใช้ไฟฉายส่องไปที่สิ่งของที่เตรียมไว้เพื่อให้เกิดเงาที่ฉาก</p> <p>2. ครูให้เด็ก ๆ สังเกตเงาแล้วคาดคะเนว่าสิ่งของเหล่านี้คืออะไรบ้าง หากเด็กคาดคะเนไม่ได้ ครูอาจบอกลักษณะเด่น หรือการใช้งานเพื่อช่วยให้เด็ก ๆ ตอบได้ง่ายขึ้น</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้พ่อมดน้อยเฮนรีเจอห้องใต้ดินลับ มีสมบัติมากมายซ่อนอยู่ในนี้ ครูใหญ่เคยบอกว่าหากจะเข้าไปในห้องนี้ จำเป็นต้องไขเงาของสัตว์ 6 ชนิดในการคลายเวทมนตร์ที่ประตูดังนี้ เด็ก ๆ ช่วยจับคู่เงากับสัตว์ที่อยู่ในห้องทีนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพสัตว์กับเงาที่สัมพันธ์กัน</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>สังเกตภาพสัตว์แต่ละตัว แล้ววงกลมล้อมรอบภาพเงาที่ถูกต้องหน่อยจ๊ะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F2-8 อะไรซ่อนอยู่ในหมวก



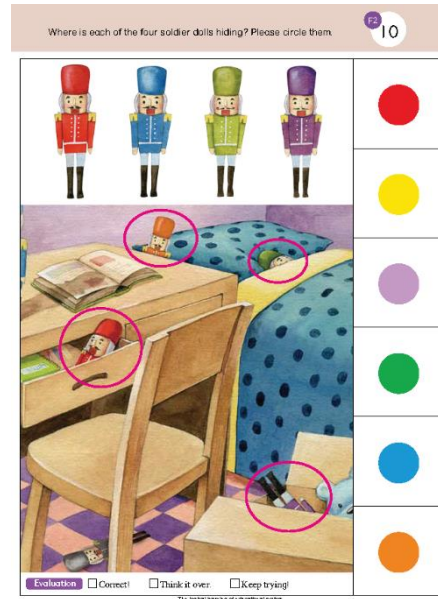
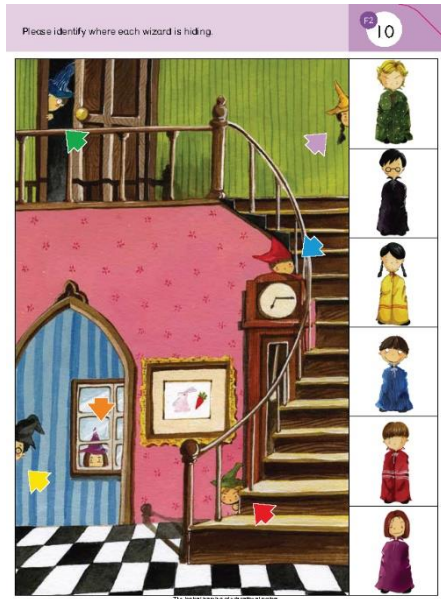
ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	อะไรซ่อนอยู่ในหมวก (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 8)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูเตรียมถุงหรือกระเป๋าลงแล้วใส่ตุ๊กตาหรือของเล่นลงไป จากนั้นให้เด็กๆ สังเกตลักษณะที่นูนออกมาให้เด็กๆ ลองสัมผัส และเดาว่าสิ่งของนั้นคืออะไร</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้คุณครูสอนพอมดน้อยเฮนรี่และเพื่อนๆ ใช้เวทมนตร์เรียกสัตว์ออกมาจากหมวก โดยครูจะทำให้ดูเป็นตัวอย่างก่อน ครูถามเหล่าพอมดแม่มดน้อยว่า ‘อยากเห็นสัตว์อะไรออกมาจากหมวกบ้าง’ พอมดเฮนรี่รีบยกมือและตอบว่า ‘ผมอยากเห็นนกครับ’ พอมดแม่มดน้อยคนอื่นๆ ต่างพูดชื่อสัตว์ที่ตนเองอยากเห็น เช่น เต่า หนู สุนัข ค้างคาว ไก่ ขณะที่ครูกำลังร่ายเวทมนตร์ก็มีสัตว์ขยับตัวอยู่ใต้หมวกเล็กๆ คิดว่าสัตว์ในหมวกแต่ละใบเป็นสัตว์อะไรบ้างนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>สัตว์เหล่านี้ซ่อนตัวอยู่ใต้หมวกใบไหนบ้างนะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็กๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็กๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็กๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>เด็กๆ ลองสังเกตภาพถุงแล้ววงกลมล้อมรอบภาพสัตว์ที่คิดว่าอยู่ในถุงดูซิ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

F2-9 ชุดพ่อมดของเฮนรี



ชั้นเรียน		ครูผู้สอน	
หน่วย	ชุดพ่อมดของเฮนรี (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 9)		
ขั้นตอนการสอน			
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูให้เด็กทุกคนยืนขึ้น จากนั้นครูสุ่มเด็ก 1 คนและอธิบายรูปร่างลักษณะการแต่งกายของเด็กคนนั้นให้เด็กทุกคนฟัง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองเดาว่าครูกำลังพูดถึงเพื่อนคนใดในชั้นเรียน</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“คุณครูพ่อมดพูดอยู่เสมอว่า ‘การจะเป็นพ่อมดที่ดีได้นั้น จะต้องมียายตาที่แหลมคม เป็นคนช่างสังเกต’ เมื่อเฮนรีได้ยืนดังนั้นก็ลุกขึ้นยืนและให้เพื่อน ๆ ทายว่า ภาพเหล่านี้เป็นส่วนไหนของชุดพ่อมดของเขาให้เด็ก ๆ ช่วยกันสังเกตและชี้ตำแหน่งให้ถูกต้องหน่อยนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ภาพเหล่านี้เป็นส่วนไหนของชุดพ่อมดของเฮนรีนะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>เด็ก ๆ ช่วยเติมภาพที่หายไป โดยนำตัวเลขไปเติมในช่องเหนือภาพที่ควรอยู่ตำแหน่งนั้นหน่อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอดิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>			

F2-10 แอบที่ไหนดีนะ



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	แอบที่ไหนดีนะ (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 10)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูซ่อนสิ่งของหรือของเล่นไว้ในตำแหน่งต่างๆ ทั่วห้องเรียน จากนั้นให้ครูอธิบายลักษณะการใช้งานหรือลักษณะเด่นของสิ่งของชิ้นนั้น ให้เด็กๆ ตามหาสิ่งของหรือของเล่นชิ้นนั้นในห้องเรียนและนำมาส่งให้ครูทีละชิ้น</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า</p> <p>“พอมดน้อยเฮนรีและเพื่อนๆ ชอบเล่นซ่อนแอบมาก แต่ทุกคนจะมีกฎในการเล่นคือ ห้ามใช้เวทมนตร์เด็ดขาด ในเกมนี้เฮนรีเป็นคนหา เขาจึงเริ่มนับ 1-10 และเริ่มออกตามหาเพื่อนๆ ที่ซ่อนตัวอยู่ในที่ต่างๆ เด็กๆ ช่วยกันดูซิว่าเพื่อนๆ ของเฮนรีไปซ่อนตัวอยู่ที่ไหนบ้างนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>เด็กๆ ช่วยกันตามหาหนอยซีว่า พอมดแม่มดน้อยเหล่านี้ซ่อนตัวอยู่ที่ไหนบ้าง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็กๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็กๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็กๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ตามหาตุ๊กตาทหารทั้ง 4 ตัวให้เจอ แล้ววงกลมล้อมรอบตุ๊กตาทหารที่เจอหนอยซี</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป ลู๊ๆ</p>		

F2-11 ปาลูกดอกहरषा

Please follow the number sequence to identify the number hiding behind each water balloon.

3
23
12
6
27
20

Please follow the number sequence to determine which numbers are missing. Circle the correct numbers.

Correct numbers: 19, 23, 25, 26, 29, 30

Incorrect numbers: 14, 15, 16, 20, 21, 22, 24, 27, 28

Evaluation Correct! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ปาลูกดอกहरषा (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 11)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูให้เด็ก ๆ ลองเล่นเกม “นับเลขต่อกัน” โดยที่เด็กทุกคนจะต้องนับเลขตามลำดับ 1-30 เด็กแต่ละคนสามารถนับเลขได้สูงสุด 3 ตัวเลขใน 1 ครั้ง ให้เด็ก ๆ นับต่อกันไปเรื่อยๆ ใครที่นับเลข 30 จะเป็นผู้แพ้ ครูให้เด็ก ๆ เล่น 3 รอบเพื่อฝึกความสามัคคีและความมีน้ำใจนักกีฬา</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “วันนี้ที่โรงเรียนเวทมนตร์จัดงานโรงเรียนขึ้น โดยมีร้านเกมกิจกรรมสนุกๆ เช่น ปาลูกโป่ง บ้านผีสิง โยนวงแหวน และร้านอาหารน่าอร่อย เช่น วาฟเฟิลและมาร์ชเมลโลว์แสนอร่อย พ่อมดน้อยเฮนรี่เล่นเกมอยู่ที่ซุ้มปาลูกโป่ง มีลูกโป่งทั้งหมด 30 ลูก เขาปาลูกโป่งแตกไปแล้วหลายลูก เหลืออีกเพียง 6 ลูก ให้เด็ก ๆ ลองนับเลขและเดาดูซิว่า ตัวเลขด้านหลังลูกโป่งไปที่เหลืออยู่คือตัวเลขอะไรบ้าง”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> ตัวเลขที่อยู่ด้านหลังลูกโป่งเหล่านี้คือตัวเลขอะไรบ้างนะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ช่วยวงกลมล้อมรอบตัวเลขที่หายไป เพื่อเรียงลำดับตัวเลขให้ถูกต้องทีละ <u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ขอบคืดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

F2-12 เสกเก้าอี้ให้พอดีคน

Each wizard can sit in only one chair. For each group of wizards, how many more chairs are needed?

F2 12

Each wizard can sit in only one chair. For each group of wizards, how many extra chairs are there? Please circle them.

F2 12

Evaluation Correct! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	เสกเก้าอี้ให้พอดีคน (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 12)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูให้เด็ก ๆ เล่นเก้าอี้ดนตรี โดยจัดให้จำนวนของเก้าอี้มีน้อยกว่าจำนวนของเด็กที่เล่น 1 ตัวเสมอ ครูเปิดเพลงขึ้นพร้อมให้เด็ก ๆ เต้นและเดินวนรอบเก้าอี้</p> <p>2. ครูกดปุ่มหยุดเพลง จากนั้นเด็ก ๆ จะต้องรีบหาเก้าอี้นั่ง (ครูอาจเตือนเรื่องความปลอดภัยระหว่างการเล่นเกม เช่น การชนกันระหว่างแย่งเก้าอี้)</p> <p>3. หลังจากกดหยุดเพลงแต่ละรอบ ครูให้เด็ก ๆ ที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ นับจำนวนเพื่อนที่ไม่ได้นั่งเก้าอี้ หลังจากนั้นครูถามเด็ก ๆ ทุกคนว่า เรายังขาดเก้าอี้กี่ตัวเพื่อที่จะให้เพื่อน ๆ ได้นั่งทุกคน</p> <p>ข. ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“คุณครูเตรียมเก้าอี้ให้เหล่าพ่อมดแม่มดน้อยนั่งทำกิจกรรม แต่ดูเหมือนว่าจำนวนของเก้าอี้จะไม่พอดีกับจำนวนของพ่อมดแม่มดน้อยนะ ให้เด็ก ๆ ช่วยกันเสกเก้าอี้มาให้ครบ โดยนับจำนวนพ่อมดแม่มดแต่ละกลุ่มกับเก้าอี้ที่มีอยู่ เพื่อหาว่าพ่อมดแม่มดที่ยังไม่มีเก้าอี้นั่งมีจำนวนกี่คน”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ ช่วยนับดูหน่อยว่ายังขาดเก้าอี้กี่ตัว จึงจะพอดีกับจำนวนพ่อมดแม่มดทางด้านซ้ายมือ</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ช่วยวงกลมเก้าอี้ให้พอดีกับจำนวนพ่อมดแม่มดน้อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

Please use how high each wizard is flying to order them from 1 (highest) to 6 (lowest)

6
5
4
3
2
1

Please use how high up each child has climbed up the rope to order the children from 1 (highest) to 4 (lowest). Please write the number in the box

4 2 1 3

● ● ● ● ● ● ●

Evaluation Correct! Think it over: Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	วิชาฝึกบิน (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 13)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูให้เด็ก ๆ ดูคลิปเกี่ยวกับนกและแมลงที่บินได้ ให้เด็ก ๆ สังเกตท่าทางและอวัยวะที่ใช้บิน จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองขยับตัวและส่งเสียงเลียนแบบทำบินของนกและแมลงเหล่านั้น</p> <p>2. ครูให้เด็ก ๆ ยกตัวอย่างสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นและบินหรือลอยได้ เช่น เครื่องบิน บอลลูน จรวด วาว ลูกโป่ง เครื่องบินบังคับ ฯลฯ</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้เป็นวันที่อากาศดี ท้องฟ้าปลอดโปร่ง เหมาะจะฝึกขี่ไม้กวาดที่ สุด เหล่าพ่อมดแม่มดน้อยจึงขี่ไม้กวาดแข่งกัน ใครบินได้สูงที่สุดเป็นผู้ชนะ ให้เด็ก ๆ สังเกตในภาพและช่วยเรียงลำดับความสูงที่พ่อมดหรือแม่มดบินได้ โดยไล่ลำดับจากสูงที่สุดไปจนถึงเตี้ยที่สุดทีนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ลองเรียงลำดับระดับความสูงที่เหล่าพ่อมดแม่มดน้อยบินได้หน่อยจะ โดยคนที่บินได้สูงที่สุดให้เป็นหมายเลข 1 และคนที่บินได้เตี้ยที่สุดเป็นหมายเลข 6</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ช่วยเขียนตัวเลขเรียงลำดับความสูงที่พ่อมดแม่มดน้อยเหล่านี้บินได้หน่อยนะ คนที่บินได้สูงที่สุดให้เขียนหมายเลข 1 ในช่องเหนือพ่อมดหรือแม่มดตนนั้น ส่วนคนที่บินได้เตี้ยที่สุดให้เขียนหมายเลข 4</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ในแต่ละช่องมีของเล่นที่ขึ้นกันนะ ช่วยวงกลมล้อมรอบตัวเลขที่ตรงกับจำนวนของเล่นหน่อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

F2-14 เริ่มต้นวันใหม่

The below pictures show Mr. Farmer's morning routine. Please order the pictures from 1 (first) to 6 (last) according to when they occur.

1
2
3
4
5
6

Please use the lifecycle of a frog to order the pictures from 1 (first) to 4 (last).

1
2
3
4

Evolution Correct! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	เริ่มต้นวันใหม่ (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 14)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูเล่านิทานเรื่องใดก็ได้ให้เด็ก ๆ ฟัง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองเขียนหรือวาดภาพฉากที่เด็ก ๆ ชอบในนิทานเรื่องนั้น 2-3 ฉาก ครูให้เด็ก ๆ ออกมาเล่าเรื่องหรือแสดงภาพวาดฉากที่ตนเองชอบ โดยให้อธิบายว่าในภาพมีใครบ้าง แต่ละคนทำอะไรอยู่ที่ไหน และบอกเหตุผลที่ชอบฉากเหล่านั้น <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้เหล่าพ่อมดแม่มดน้อยได้ออกไปทัศนศึกษานอกโรงเรียนกันที่สวนผักแห่งหนึ่ง ทุกคนตื่นต้นกับกิจกรรมนี้มาก เมื่อไปถึงสวนผัก เหล่าพ่อมดแม่มดน้อยก็ตามไปดูคุณลุงชาวสวนทำงานต่าง ๆ ตั้งแต่เช้า เด็ก ๆ ลองดูและเรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวันของคุณลุงชาวสวนให้ถูกต้องหน่อยจ๊ะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>เด็ก ๆ ช่วยเรียงลำดับกิจกรรมที่ชาวสวนต้องทำในตอนเช้าให้ถูกต้องหน่อยจ๊ะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>กบในแต่ละช่วงอายุหน้าตาไม่เหมือนกันเลย ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับการเติบโตของกบ โดยเติมเลข 1 ในภาพการเติบโตขั้นแรกสุด และเติมเลข 4 ในขั้นโตเต็มวัย</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

F2-15 บ้านในมุมต่าง ๆ

If you were standing at each different spot, what would be your view of the house?

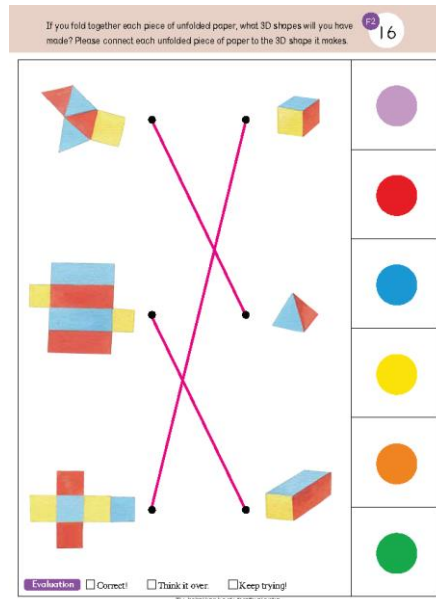
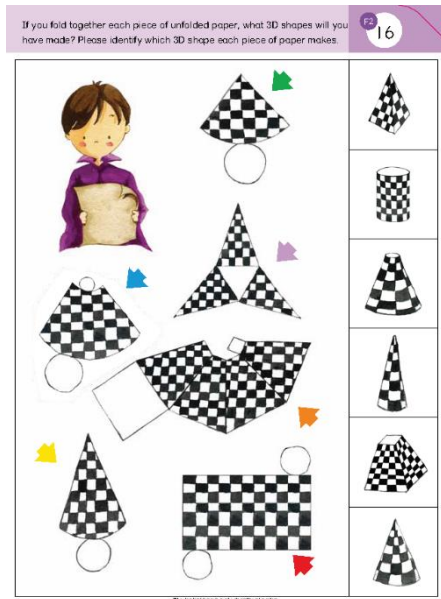
The top house has a red roof and a yellow wall. The bottom house has a red roof and a yellow wall.

The animals are at different spots. Please connect the animal to the color it can see.

Evolution Correct! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	บ้านในมุมต่าง ๆ (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 15)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูแสดงลูกบาศก์รูปทึบที่หมุนให้สีเดียวกันอยู่ด้านเดียวกัน จากนั้นให้เด็ก ๆ สังเกตรูปจากมุมต่าง ๆ ว่าเห็นเป็นสีอะไรบ้าง</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“เฮนรี่ชอบขี่ไม้กวาดบินขึ้นไปสูง ๆ เพื่อสำรวจจุดสิ่งต่าง ๆ จากหลากหลายด้าน ทั้งบ้านเรือน ผู้คน และทิวทัศน์ธรรมชาติที่สวยงาม วันหนึ่งเขาลองบินสำรวจรอบบ้านตัวเองดู ให้เด็ก ๆ สังเกตบ้านจากมุมมองต่าง ๆ จากนั้นจับคู่ภาพบ้านที่มองเห็นได้จากมุมนั้นให้ถูกต้องทีละคู่”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ถ้ามองบ้านจากมุมมองด้านต่าง ๆ จะเห็นบ้านเป็นลักษณะอย่างไรบ้างนะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>เด็ก ๆ ช่วยโยงเส้นจับคู่หุ่นน้อยชื่อว่า สัตว์แต่ละตัวจะมองเห็นกล่องเป็นสีอะไรบ้างนะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอดิิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป ลู๊ ๆ</p>		

F2-16 ประกอบรูปทรงสามมิติ



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ประกอบรูปทรงสามมิติ (บัตรภาพกิจกรรมชุดที่ 16)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับภาพสองมิติ (รูปร่าง) และภาพสามมิติ (รูปทรง) จากนั้นแสดงตัวอย่างภาพสองมิติและภาพสามมิติให้เด็ก ๆ ดูและตอบว่าภาพไหนเป็นภาพสองมิติ หรือสามมิติ เพราะเหตุใด</p> <p>2. ครูแนะนำรูปทรงต่าง ๆ เพิ่มเติม เช่น ทรงลูกบาศก์ ทรงกรวย ทรงกระบอก จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองสังเกตแต่ละด้านของทรงสามมิติเหล่านั้น</p> <p>3. ครูลองให้เด็ก ๆ ตัดกระดาษตามภาพสามมิติที่ละด้าน จากนั้นให้เด็ก ๆ สังเกตว่าภาพสามมิติแต่ละรูปเกิดจากภาพสองมิติรูปใดบ้างมาประกอบรวมกัน</p> <p>ข. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ในห้องสมุดมีหนังสือที่น่าสนใจอยู่มากมาย พ่อมดน้อยคนหนึ่งเจอหนังสือเกี่ยวกับการพับกระดาษให้เป็นรูปทรงสามมิติหลากหลายรูปแบบ เขาสนใจหนังสือเล่มนี้มากและอยากลองพับดู เด็ก ๆ ช่วยกันสังเกตภาพสองมิติในกระดาษ จากนั้นจับคู่กับภาพรูปทรงสามมิติเมื่อประกอบสำเร็จให้ถูกต้องทีละชิ้น”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ถ้าพับกระดาษเหล่านี้จะได้เป็นรูปทรงอะไรบ้างนะ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>เด็ก ๆ ช่วยโยงเส้นจับคู่ให้หน่อยว่า กระดาษแต่ละชิ้น เมื่อพับแล้วจะได้เป็นรูปทรงอะไรบ้างนะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ขอคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไป สู้ ๆ</p>	

