รายงานสรุปผลการดำเนินกิจกรรม

ประเภทกิจกรรม:	กิจกรรมลดเวลาเรียน
วัตถุประสงค์:	๑. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ๒. เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ความรู้ทางคณิตศาสตร์นอกเหนือจากกิจกรรมในห้องเรียน ๓. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ๔. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
ผลการดำเนินงาน:	นักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ในการเล่นA-Math คือเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ ที่ผู้เล่นจะใช้เบี้ยตัวเลขและเครื่องหมายสร้างสมการบนกระดานให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยคำนวณจากซ้ายไปขวาและคิดเครื่องหมายคูณหารก่อนบวกลบ ผู้เล่นที่ลงเบี้ยได้ครบทั้ง ๘ ตัวในตาเดียวจะได้คะแนนพิเศษ (บิงโก) เกมจะจบเมื่อมีผู้เล่นใช้เบี้ยหมดถุงหรือผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงเบี้ยได้อีก และผู้ที่ทำคะแนนได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ ได้เสริมสร้างประสบการณ์ความรู้ทางคณิตศาสตร์นอกเหนือจากกิจกรรมในห้องเรียน นักเรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
ผู้รับผิดชอบ:	นางรินดา สวัสดิ์เอื้อ

ลงชื่อ..
(นางรินดา สวัสดิ์เอื้อ)
ตำแหน่ง ผู้รายงานกิจกรรม

ความเห็นของหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
....
ลงชื่อ...
(....)