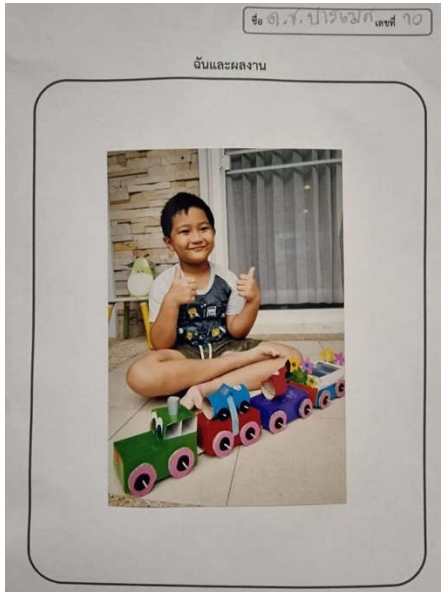
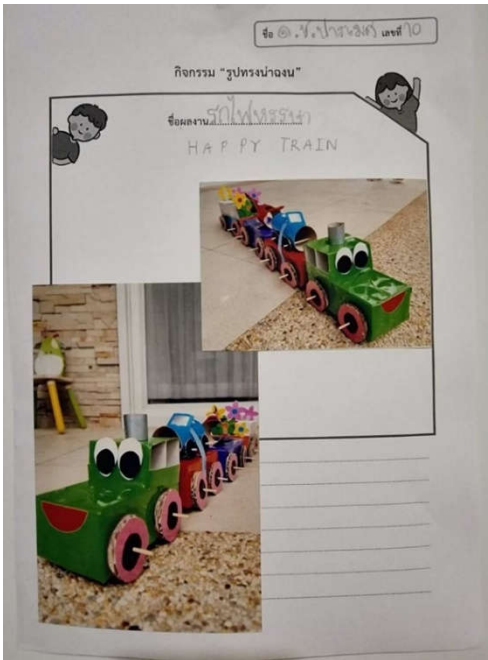
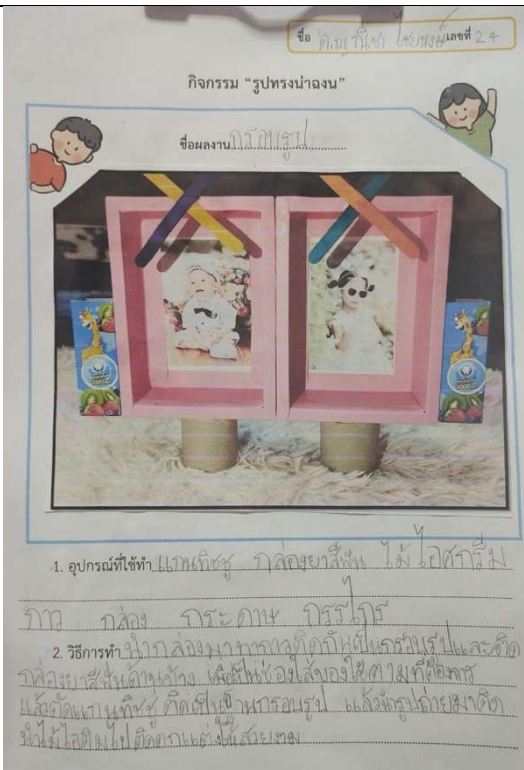


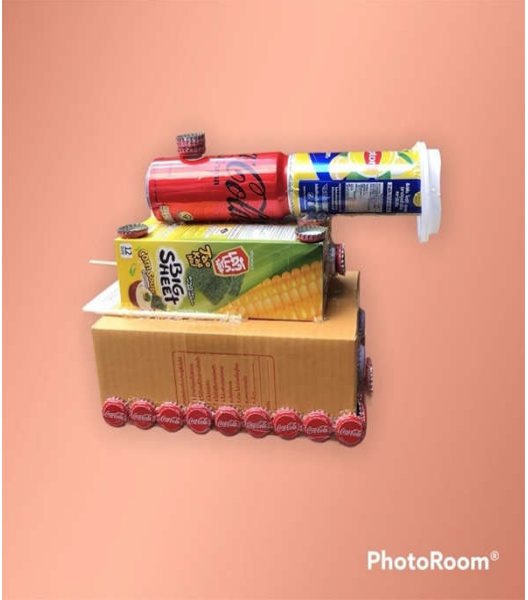
นวัตกรรมการคิดสร้างสรรค์ หน่วย A ปีการศึกษา 2564
ผลงานสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์

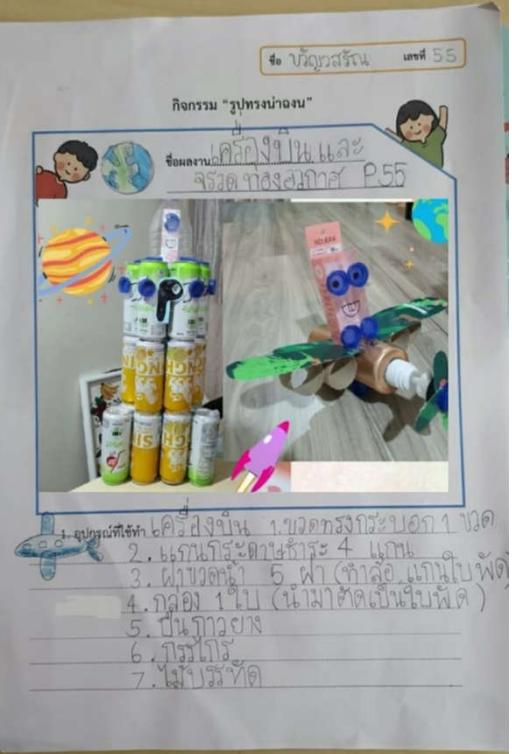
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ด.ช.ปารเมศอยู่สำราญ	ชื่อผลงานรถไฟหรรษา (Happy Train) แนวคิด สิ่งประดิษฐ์ที่ทำจากกล่องกระดาษ โดยสร้างเป็นรูปเรขาคณิตศาสตร์ 2 มิติ แล้วนำมาประกอบเป็นรถไฟหรรษา อุปกรณ์ 1. กระดาษสี 2. กาว 3. กล่องกระดาษเหลือใช้	 

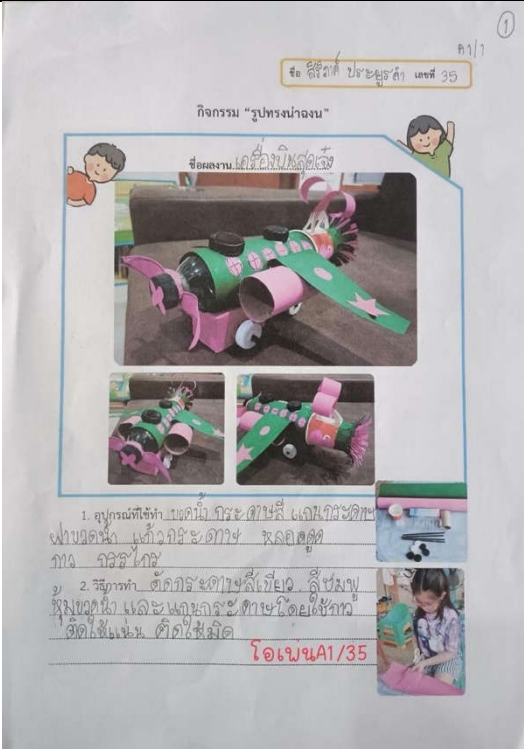
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
2	ด.ญ.ธรรมา ชีร์โชติภากร	ชื่อผลงาน บ้านเก็บออม แนวคิด การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยการนำกล่องกระดาษเหลือใช้ และฝาขวดน้ำ มาประดิษฐ์เป็นกล่องรูปบ้านและสามารถเก็บเงินได้ อุปกรณ์ 1. กระดาษสี 2. กาว 3. กล่องกระดาษเหลือใช้ 4. ฝาขวด	

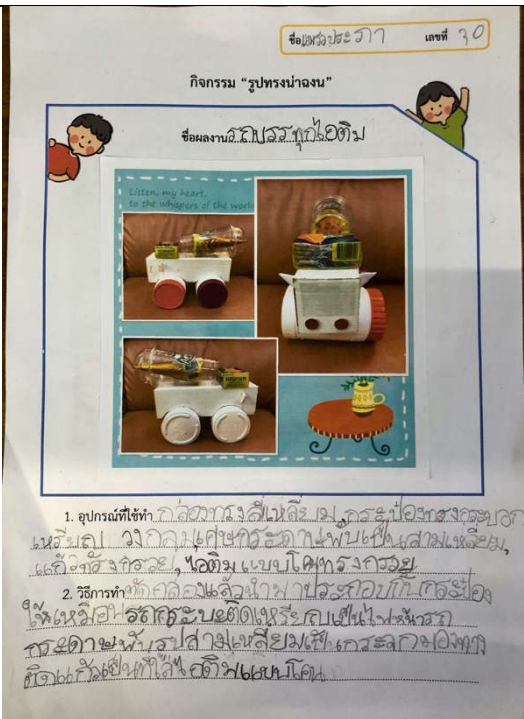
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	ด.ญ.ณิชา ไชยหงษ์	ชื่อผลงาน กรอบรูป แนวคิด การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยการนำกล่องกระดาษเหลือใช้ และไม้ไอติม มาประดิษฐ์เป็น กรอบรูป อุปกรณ์ 1. กระดาษสี 2. กาว 3. กล่องกระดาษเหลือใช้ 4. ไม้ไอติม	 

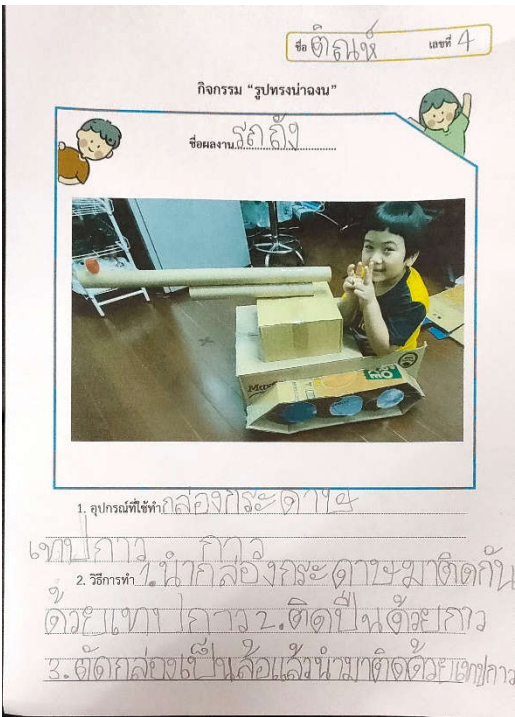
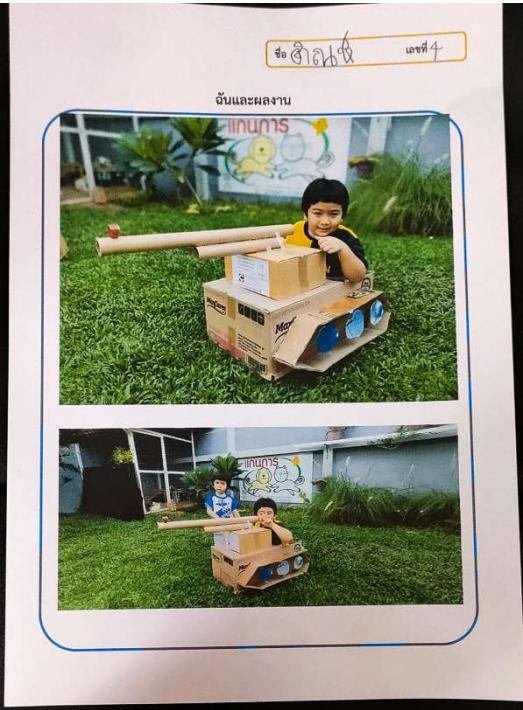
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
4	ด.ญ.กุลพัชร วงศ์สินอุดม	ชื่อผลงาน คุณฮิปโปเก็บของ แนวคิด นำกระดาษมาตัดเป็น สี่เหลี่ยมผืนผ้า และสามเหลี่ยม เพื่อทำเป็นกล่องเก็บของรูปฮิปโป อุปกรณ์ 1. กระดาษสี 2. กาว 3. กล่องกระดาษเหลือใช้	 

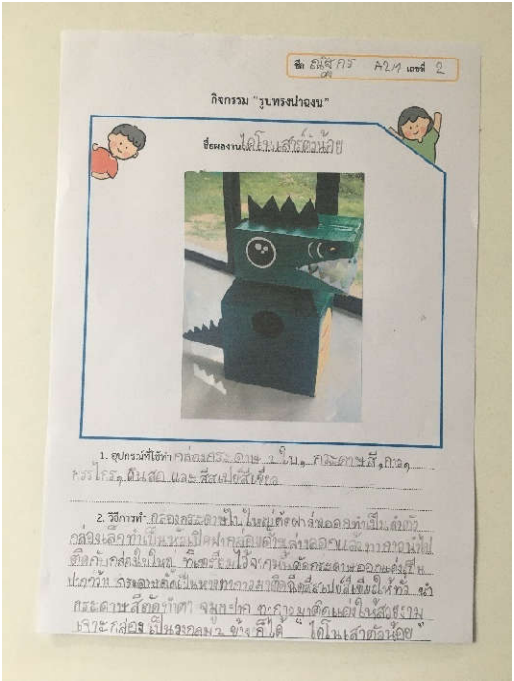
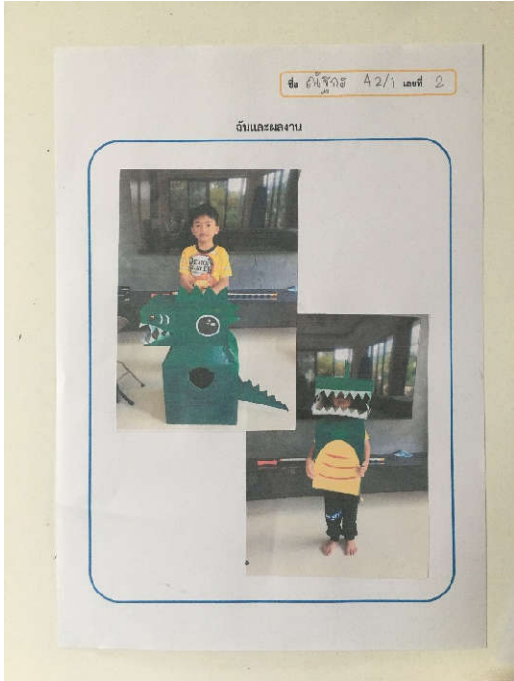
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
6	ด.ช.กร เกரியงบูรณนันท์	ชื่อผลงาน รถถังคณิตศาสตร์ แนวคิด นำกระดากแข็งและกล่องกระดากมาตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมเพื่อทำเป็นรถถังของเล่น อุปกรณ์ 1. กล่องกระดากเหลือใช้ 2. ฝาขวดน้ำอัดลม 3. กระป๋องน้ำอัดลม 4. ปืนกาว 5. ตะเกียบ 6. แก้วกาแฟร้อน	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
7	ด.ญ.ขวัญวรรณ นิมิตรนพสิทธิ์	ชื่อผลงาน เครื่องบินและจรวดท่องอวกาศ แนวคิด นำกระป๋องเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นจรวดและเครื่องบิน อุปกรณ์ 1. ขวดทรงกระบอก 2. ฟาขวดน้ำอัดลม 3. ปืนกาวยาง 4. กล้องกระดาษ	 

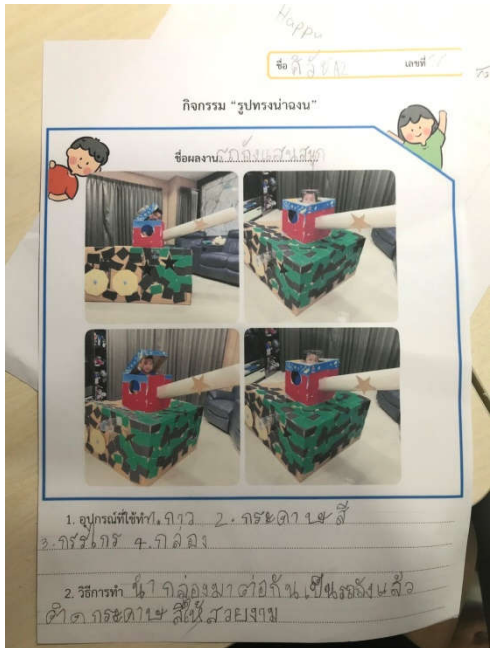
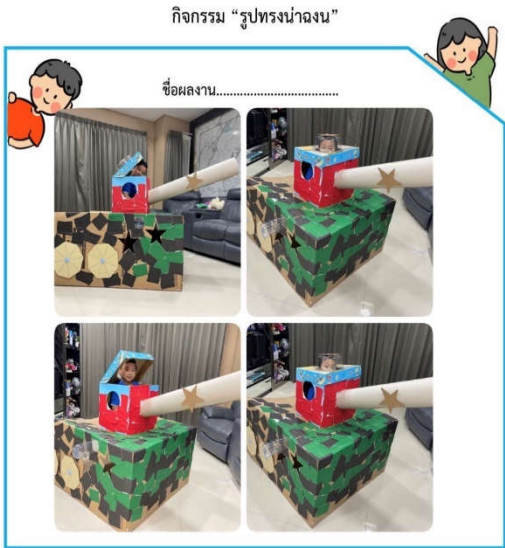
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
8	ด.ญ.สิริภาศ์ ประยูรคำ	ชื่อผลงาน เครื่องบินสุดเจ๋ง แนวคิด นำกระป๋องเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นจรวดและเครื่องบิน อุปกรณ์ 1. แก้วกระดาษ 2. ฝาน้ำ 3. หลอดดูด 4. แกนกระดาษทิชชู	
			

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
9	ด.ญ.แพรวประภา ประภาพันธุ์รกุล	ชื่อผลงาน รถบรรทุกไอติม แนวคิด นำกล่องทรงสี่เหลี่ยมและ กระป๋องทรงกระบอกเหลือใช้มา ประดิษฐ์เป็นรถบรรทุกไอติม อุปกรณ์ 1. กล่องทรงสี่เหลี่ยม 2. กระป๋อง 3. กระดาษสี 4. กาว	 

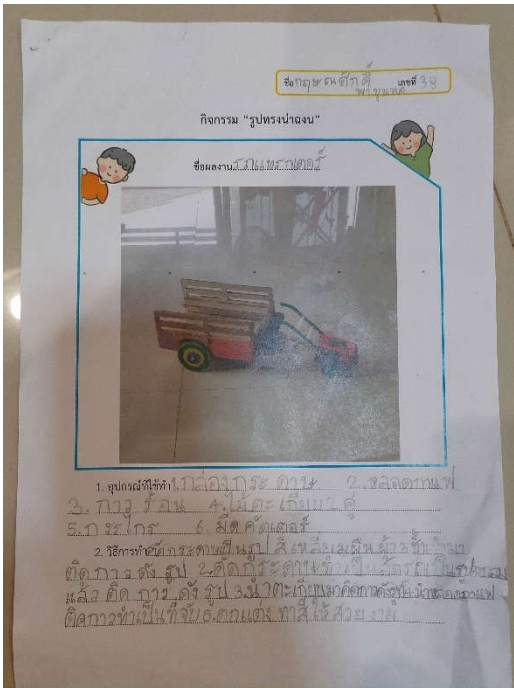
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
10	ด.ช.ติณห์ ด้านชาญชัย	ชื่อผลงาน รถถัง แนวคิด นำกล่องกระดาษเหลือใช้มาประดิษฐ์ของเล่นที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. ไม้พลาสติกใส 3. เทปขาว 4. กาว	 ชื่อ ติณห์ เลขที่ 4 กิจกรรม "รูปทรงน่าฉงน" ชื่อผลงาน รถถัง 1. อุปกรณ์ที่ใช้ทำกล่องกระดาษ 2. วิธีการทำ 1. นำกล่องกระดาษมาติดกันด้วยเทปขาว 2. ติดปืนด้วยกาว 3. ตัดกล่องเป็นล้อแล้วนำมาติดด้วยเทปขาว
			 ชื่อ ติณห์ เลขที่ 4 ชิ้นและผลงาน เกมการ

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
11	ด.ช.ณัฐกร แก่นคง	ชื่อผลงาน ไดโนเสาร์ตัวน้อย แนวคิด นำกล่องกระดาษเหลือใช้มาประดิษฐ์ของเล่นที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ได้ของเล่นที่ชอบและประหยัดจัดตั้งค์ อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2 ใบ 2. กระดาษสี 3. กาว 4. กรรไกร 5. ดินสอ 6. สีสเปรย์สีเขียว	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
12	ด.ญ.อนรรติ พันธุ์คงทรัพย์	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ของฉัน แนวคิด นำกล่องกระดาษและสิ่งของเหลือใช้ในบ้านมาประดิษฐ์ของเล่น ได้ของเล่นที่ชอบ และประหยัดค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษขนาดต่างๆ 2. แกนกระดาษชำระ 3. ลูกบอล 4. โคมไฟ 5. กระดาษสี 6. กาว 7. เทปกาว 8. กระดุม	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
13	ด.ช.ศิวัช ดารารัตน์	ชื่อผลงาน รถถังแสนสนุก แนวคิด นำกล่องกระดาษและสิ่งของเหลือใช้ในบ้านมาประดิษฐ์ของเล่น ได้ของเล่นที่ชอบ และได้เล่นสนุก อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. กระดาษสี 3. กรรไกร 4. กาว	 กิจกรรม "รูปทรงน่าฉงน" ชื่อผลงาน..... ชื่อผู้ทำ..... 1. อุปกรณ์ที่ใช้ทำ 1. กล่องกระดาษ 2. กระดาษสี 3. กรรไกร 4. กาว 2. วิธีการทำ นำกล่องมาตัดให้เป็นรูปร่างถังใส่กระดาษสี สอดยางตาม  กิจกรรม "รูปทรงน่าฉงน" ชื่อผลงาน..... ชื่อผู้ทำ.....

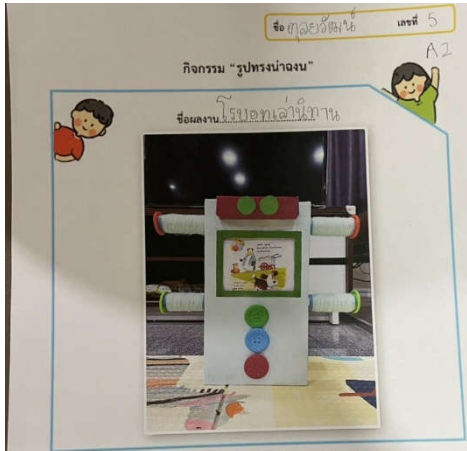
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
14	ด.ญ.อลิส กิตติกาญจน์	ชื่อผลงาน ภาษาปอง แนวคิด นำวัสดุเหลือใช้ในบ้าน มาประดิษฐ์เป็นของเล่น ได้ของเล่นที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ที่สนุกและประหยัดค่าใช้จ่าย และยังเอาไว้เล่นกับเพื่อนๆ ได้ อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. แกนกระดาษ 3. ไข่พลาสติก 4. กรรไกร, กาว 5. สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง	ชื่อ อลิส เลขที่ 36 กิจกรรม "รูปทรงน่าฉงน" A2/1 ชื่อผลงาน ภาษาปอง  ด้านหน้า ด้านข้างขวา ด้านข้างซ้าย 1. อุปกรณ์ที่ใช้ทำ กล่องกระดาษ, แกนกระดาษ, ไข่พลาสติก 2. วิธีการทำ 1. เจาะกล่อง, ตัดแกนกระดาษ 2. ทำรางและตามตะกั่ว 3. ประท้วงและติดสติกเกอร์ 4. ใช้พลาสติกหุ้มกล่อง ชื่อ อลิส เลขที่ 36 ชั้นและผลงาน A2/1 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
15	ด.ช.กฤษณศักดิ์ พาชุน ทด	ชื่อผลงาน รถแทรกเตอร์ แนวคิด นำวัสดุที่ไม่ใช้แล้ว มาทำ ของเล่นที่มีรูปทรงเรขาคณิตจาก เรื่องที่เรียน ได้ของเล่นที่ไม่ เหมือนใครและได้เล่นสนุก อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. หลอดกาแฟ 3. กาวร้อน 4. ไม้ตะเกียบ 2 คู่ 5. กรรไกร 6. มีดคัตเตอร์	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
16	ด.ช.ภูริชวินทร์ สารคาม	ชื่อผลงาน ตุ๊กแกเคลื่อนที่ แนวคิด นำวัสดุที่ไม่ใช้แล้ว มาทำของเล่นที่สามารถนำไปเล่นได้ทุกที่ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน อุปกรณ์ 1. กล่องสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ 1 กล่อง 2. สีส้ม 3. กาว 4. แกนกระดาษทิชชู 5. กระดาษสี, 6. กระดาษมีลวดลาย 7. ลูกปัด 1 ลูก 8. เทปใส 9. กระดาษกาวแบบผ้า	ชื่อ ด.ช.ภูริชวินทร์ สารคาม เลขที่ 53 กิจกรรม "รูปทรงจำลอง" ชื่อผลงาน... ตุ๊กแกเคลื่อนที่  1. อุปกรณ์ที่ใช้ทำ ตุ๊กแกเคลื่อนที่ ใช้กล่องสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ 1 กล่อง สีส้ม กาว กระดาษสี กระดาษมีลวดลาย ลูกปัด 1 ลูก แกนกระดาษทิชชู เทปใส ลูกปัด 1 ลูก 2. วิธีการทำ นำกล่องสี่เหลี่ยมมาตัดให้เป็นช่อง นำแกนกระดาษทิชชูมาเสียบเข้าช่อง และใช้เทปใสติดให้แน่น นำกระดาษสีมาตัดเป็นชิ้นเล็กๆ และติดบนกล่อง นำลูกปัดมาติดบนกล่อง และตกแต่งให้สวยงาม ชื่อและผลงาน 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
17	ด.ญ.เชิญขวัญ กุลเวชกิจ	ชื่อผลงาน Catty Box แนวคิด นำกล่องกระดาษที่ไม่ใช้ แล้วมาประดิษฐ์ของใช้ให้เกิด ประโยชน์ และมีความน่ารัก น่า ใช้ อุปกรณ์ 1. ลังกล่องนม 2. ถ้วยชุปมิโสะ 3. สีเทียน 4. กาว 5. กรรไกร	 A photograph of a young girl with long dark hair, wearing a white t-shirt with a pink flower and dark shorts, sitting on a bed. She is giving a thumbs up. Next to her is a cardboard box shaped like a cat, decorated with yellow and pink. The box has a pink base and the words 'Catty Box' written on it. The background shows a bed with a blue blanket and some items on a shelf.

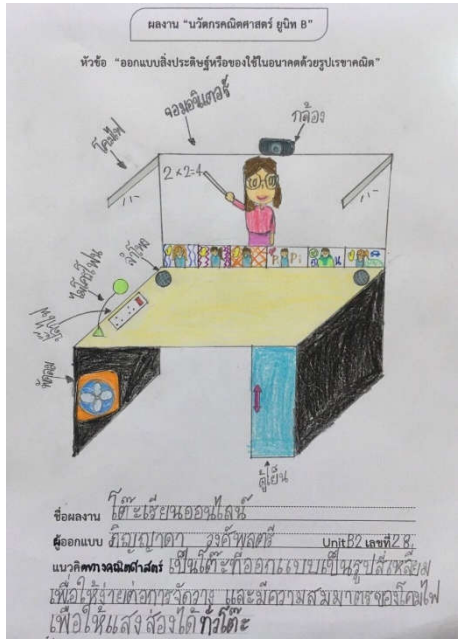
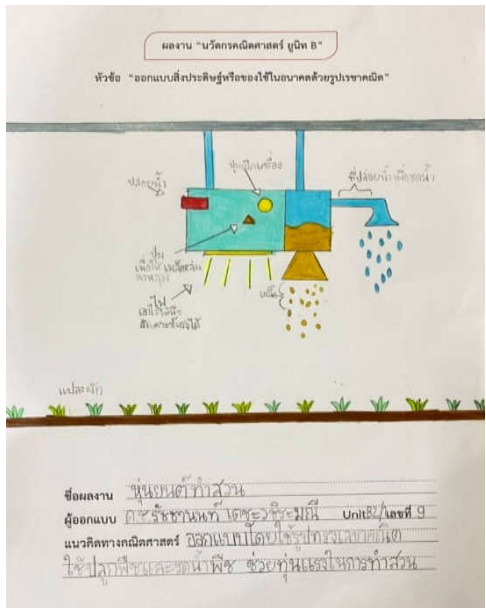
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
18	ด.ช.ณัฐภูมิ หล้าดา	ชื่อผลงาน รถถังประจำการ แนวคิด นำเศษวัสดุที่ไม่ใช้แล้วมาประดิษฐ์ของเล่นที่มีรูปทรงเรขาคณิต และยังได้เล่นกับพี่สนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการประหยัดค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. ฝาน้ำอัดลม 3. กระดาษรังไข่ 4. แกนกระดาษทิชชู 5. กล่องพัสดุ 6. กาว, สีส 7. กรรไกร	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
19	ด.ช.ตุลย์วัฒน์ สุวรรณ	ชื่อผลงาน โรบอทเล่นิทาน แนวคิด นำวัสดุที่ไม่ใช้แล้วมาประดิษฐ์เป็นโรบอทที่มีรูปทรงเรขาคณิตไว้สำหรับเล่นิทานให้น้องฟังเพื่อนิทานจะได้น่าสนใจ ผู้ฟังสนุกสนานเพลิดเพลิน ฟังนิทานแบบไม่น่าเบื่อ อุปกรณ์ 1. ลังนม 2. ท่อ PVC 3. กระดุม 4. กาว 5. กล่องยาสีฟัน 6. ไหมพรม 7. กระดาษสี	 ชื่อตุลย์วัฒน์ เลขที่ 5 A2 กิจกรรม "รูปทรงน่าฉงน" ชื่อผลงาน โรบอทเล่นิทาน 1. อุปกรณ์ที่ใช้ทำ 1.ลังนม 2.ท่อ PVC 3.กระดุม 4.กาว 5.กล่องยาสีฟัน 6.ไหมพรม 7.กระดาษสี 2. วิธีการทำ 1.นำกระดาษ A4 มาตัดครึ่ง แล้วแบ่งจากทำกิจกรรม 2.นำหลอดมาตัดครึ่งแล้วเชื่อม และเจาะรูตามรูเพื่อใส่ท่อ PVC 3.ใส่ท่อ PVC เข้าในหัว แล้วติดกระดุมไว้ตามก้นให้อยู่ตรงช่องที่เจาะไว้ 4.นำกระดุม ไหมพรม กระดาษสี ตกแต่งให้สวยงาม
			 ชื่อตุลย์วัฒน์ เลขที่ 5 A2 อันและผลงาน โรบอทเล่นิทาน แขนหมุนได้

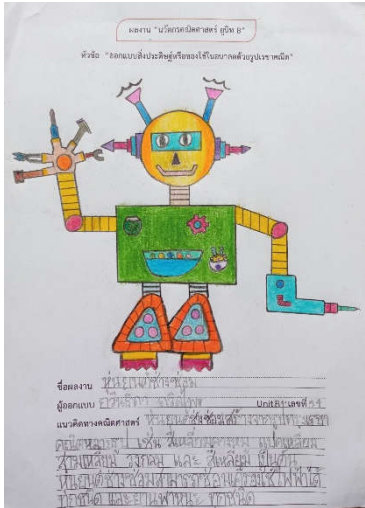
นวัตกรรมคิดศาสตร์ ยูนิต B ประจำปีการศึกษา 2564

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์)

หัวข้อ “ออกแบบสิ่งประดิษฐ์หรือของใช้ในอนาคตด้วยรูปเรขาคณิต”

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ด.ญ.กัญญาดา วงศ์พลตรี ยูนิต B 2	ชื่อผลงาน โต๊ะเรียนออนไลน์ แนวคิด เป็นโต๊ะที่ออกแบบเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนออนไลน์ อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบด้วยรูปเรขาคณิต เช่น การวางตำแหน่งของจอมอนิเตอร์ กล้อง คอมไฟ ไมโครโฟน ลำโพง พัดลม ปลั๊กไฟ ตู้เย็น เป็นต้น	
2	ด.ช.รัชชานนท์ เตชะวชิระมณี ยูนิต B 2	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ทำสวน แนวคิด ออกแบบโดยใช้รูปเรขาคณิต ช่วยอำนวยความสะดวกให้เจ้าของสวน ไม่ต้องไปดูแลต้นไม้เอง หุ่นยนต์ทำสวนจะทำงานแทนมนุษย์ ทั้งปลูกผัก หว่านเมล็ด ให้น้ำ รดน้ำต้นไม้ และเปิดไฟเพิ่มแสงเพื่อให้พืชสังเคราะห์แสงได้มากขึ้นด้วย	

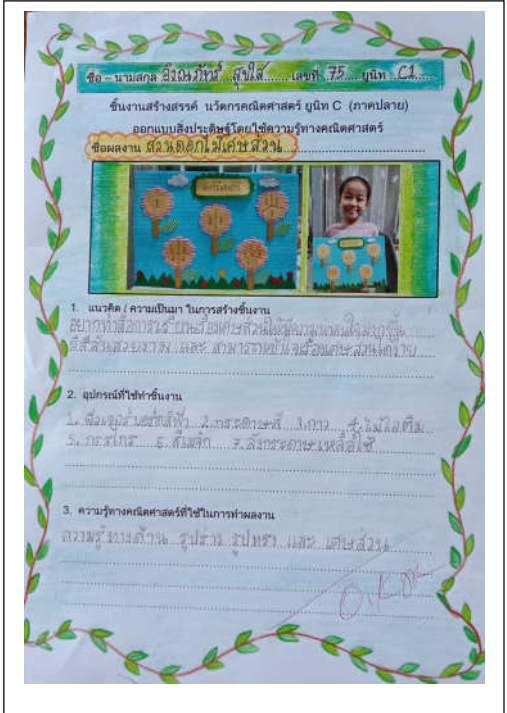
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
5	ด.ญ.กัณญภัทร ชนะเกียรติ ยูนิท B 2	ชื่อผลงาน Penguin droid หุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย แนวคิด เมื่อนำรูปเรขาคณิต หลาย ๆ รูปมาวางรวมกันก็ จะเกิดเป็น Penguin droid ซึ่งมันพูดได้ 15 ภาษา ทำงานได้ทุกสภาพอากาศ มีกล้องและลำโพงเพื่อสื่อสาร กับผู้ใช้งาน และแบตเตอรี่ ใช้ได้นานครั้งละ 30 วัน	
6	ด.ญ.กฤตินี ทรัพย์เพิ่ม ยูนิท B 1	ชื่อผลงาน รองเท้าวิเศษ Magic Shoes แนวคิด ใช้รูปเรขาคณิต ออกแบบรองเท้าวิเศษ ที่ สั่งงานด้วยเสียงผ่านนาฬิกา ข้อมือ ให้พาไปสถานที่ใกล้ ๆ ไม่เกิน 10 กม. ในการชาร์จ 1 ครั้ง	

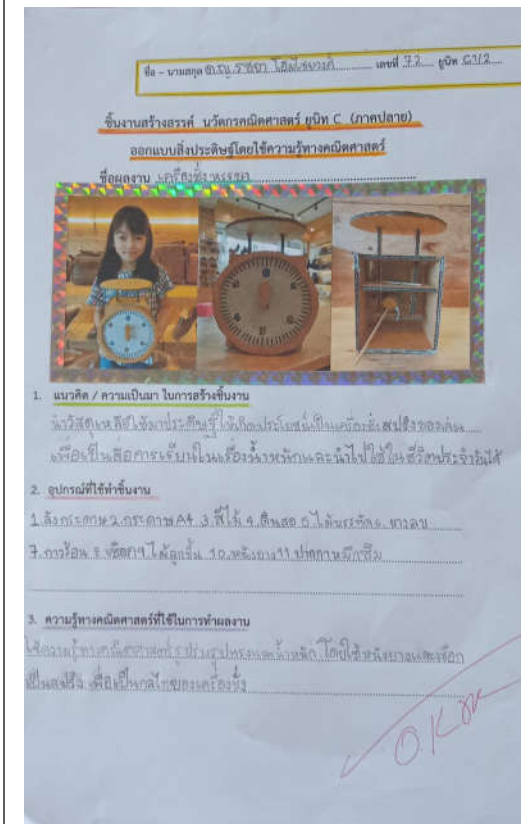
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
7	ด.ช.วิชชากร ช่างเหล็ก ยูนิต B 1	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ Dr. อัจฉริยะ แนวคิด หุ่นยนต์อัจฉริยะนี้ สร้างมาจากรูปเรขาคณิต ชนิดต่าง ๆ สามารถทำงาน ได้หลายอย่าง เช่น เป็นกล้อง ถ่ายรูป รับส่งข้อมูล และ หยิบ จับ รับ ส่ง สิ่งของได้	
8	ด.ญ.กวินธิดา ถวิลไพร ยูนิต B 1	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ช่างซ่อม แนวคิด หุ่นยนต์ช่างซ่อม สร้างมาจากรูปเรขาคณิต หลายรูป เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปแปดเหลี่ยม รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม เป็นต้น สามารถซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า ได้ทุกชนิด และยานพาหนะ ทุกชนิด	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
9	ด.ญ.ธันยธิดา ตริอริยสัง ยูนิต B 1	ชื่อผลงาน เครื่องไล่แมลง แนวคิด เครื่องไล่แมลง ประกอบด้วยรูปทรง เรขาคณิตหลาย ๆ ชนิด สามารถแผ่รังสีที่ไม่เป็น อันตรายต่อมนุษย์ไล่แมลง ต่าง ๆ เช่น มด ยุง แมลงสาบ สามารถชาร์จเก็บ พลังงานไว้ที่แบตเตอรี่ได้	
10	ด.ญ.ภัทรวัญ แก้วโชติ ยูนิต B 1	ชื่อผลงาน มินนี่พีเลียง อัจฉริยะ แนวคิด เป็นการนำรูป เรขาคณิตมาออกแบบเป็น หุ่นยนต์พีเลียงอัจฉริยะ เพื่อ ใช้แบ่งเบาภาระเจ้าของและ เป็นเพื่อนเล่นกับเด็ก	

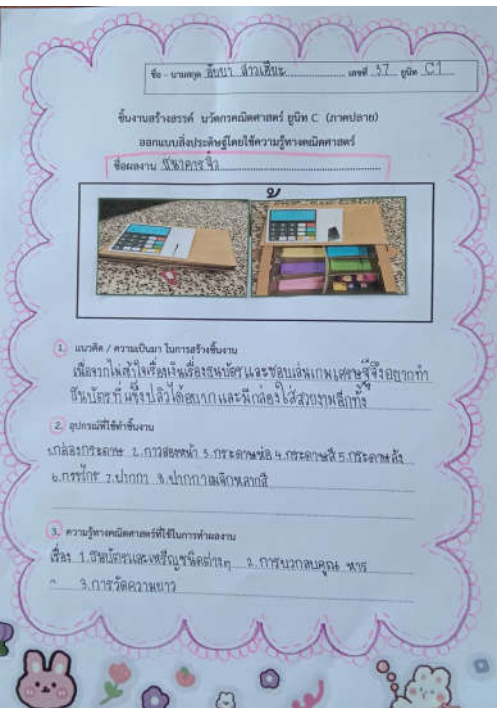
นวัตกรรมคิดศาสตร์ ยูนิต C ปีการศึกษา 2564
ผลงานสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์

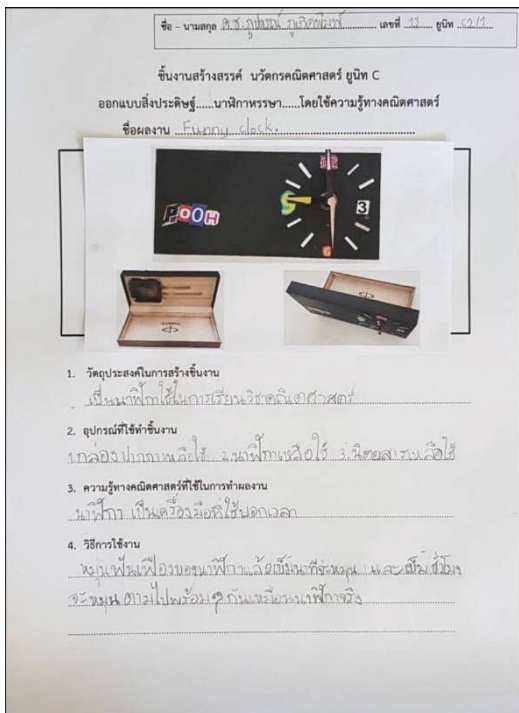
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ด.ช.ณัฐวิ จ्ञานอก	ชื่อผลงาน โคมไฟบ้านต้นไม้ แนวคิด ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเรขาคณิต เพื่อออกแบบบ้าน สามารถใช้งานได้จริง และให้แสงสว่าง อุปกรณ์ 5. สายไฟ 6. แบตเตอรี่ AA 2 ก้อน 7. ไม้ไอศกรีม, กิ่งไม้ 8. หลอดไฟ LED 9. สวิตช์ควบคุม 10. ไม้อัด 11. กาว 12. มอเตอร์ 13. ปืนกาว 14. เครื่องบังคับรถไฟ 15. ล้อรถไฟ	 ชื่อ - นามสกุล เด็กชายณัฐวิ จ्ञานอก เลขที่ 41 ยูนิต C.1 ชิ้นงานสร้างสรรค์ นวัตกรรมคิดศาสตร์ ยูนิต C (ภาคปลาย) ออกแบบสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ชื่อผลงาน โคมไฟบ้านต้นไม้ 1. แนวคิด / ความเป็นมา ในการสร้างชิ้นงาน เมื่อผู้ประดิษฐ์ชิ้นงานนี้ได้อ่านหนังสือเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ และได้รู้เกี่ยวกับเรขาคณิต จึงได้คิดประดิษฐ์โคมไฟบ้านต้นไม้ ซึ่งสามารถใช้ความรู้ด้านเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบได้จริง 2. อุปกรณ์ที่ใช้ทำชิ้นงาน 1. สายไฟ 2. แบตเตอรี่ AA 2 ก้อน 3. ไม้ไอศกรีม, กิ่งไม้ 4. หลอดไฟ LED 5. สวิตช์ควบคุม 6. ไม้อัด 7. กาว 3. ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำผลงาน ได้ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ เรื่องเรขาคณิต มาใช้ในการออกแบบบ้าน ซึ่งได้ใช้ความรู้ด้านเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบบ้าน ซึ่งได้ใช้ความรู้ด้านเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบบ้าน

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
2	ด.ญ.อิงณภัทร์ สุขใส	ชื่อผลงาน สวนดอกไม้เศษส่วน แนวคิด เป็นเกมคณิตศาสตร์ อยากทำสื่อการเรียนรู้เรื่องเศษส่วนให้มีความน่าสนใจมากขึ้นมีสีสันสวยงาม และสามารถเข้าใจเรื่องเศษส่วนได้ง่าย อุปกรณ์ 1. ฟิวเจอร์บอร์ดสีฟ้า 2. กระดาษสี 3. กาว 4. ไม้ไอศกรีม 5. กรรไกร 6. สีเมจิก 7. ลังกระดาษเหลือใช้	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	ด.ญ.รชญา โสมไชยวงศ์	ชื่อผลงาน เครื่องชั่งหรรษา แนวคิด นำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์ให้เกิดประโยชน์เป็นเครื่องชั่งสปริงของเล่น เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ในเรื่องน้ำหนัก และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อุปกรณ์ 1. ลังกระดาษ 2. กระดาษ A4 3. สีส้ม 4. ดินสอ 5. ไม้บรรทัด 6. ยางลบ 7. กาวร้อน 8. เชือก 9. ไม้ลูกชิ้น 10. หนัวยาง 11. ปากกาเคมี	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
4	ด.ช. ภัทรพล โพธิ์ศรีเจริญกุล	ชื่อผลงาน เกมคณิตศาสตร์ อัจฉริยะ แนวคิด นำรถของเล่นเก่ามาประดิษฐ์ เป็นเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก อุปกรณ์ 1. รถบังคับไฟฟ้า 2. กล่องลัง 3. รีโมท 4. พิวเจอร์บอร์ด 5. สติกเกอร์สี 6. กระดาษ 7. กาว	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
5	ด.ญ. อัยยา สาวเฮียะ	ชื่อผลงาน ธนาคารจีว แนวคิด เนื่องจากไม่เข้าใจเรื่องเงิน ธนบัตร และชอบเล่นเกมเศรษฐี จึงอยากทำธนบัตรที่แข็ง ปลิว ไม่ได้ และมีกล่องใส่สวยงาม อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. กาวสองหน้า 3. กระดาษห่อ 4. กระดาษสี 5. กระดาษลึง 6. กรรไกร 7. ปากกา 8. ปากกาเมจิก	

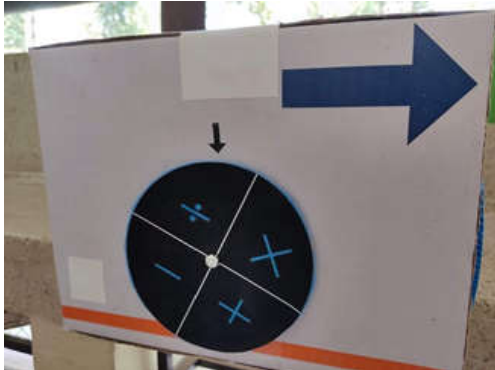
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
6	ด.ช.ภูปกรณ์ ภูเกิดพิมพ์	ชื่อผลงาน Funny clock แนวคิด เป็นนาฬิกาใช้ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ อุปกรณ์ - กล่องปากกาเหลือใช้ - นาฬิกาเหลือใช้ - นิตยสารเหลือใช้	 ชื่อ - นามสกุล ด.ช.ภูปกรณ์ ภูเกิดพิมพ์ เลขที่ 11 ชั้น อนุบาล 2 ชิ้นงานสร้างสรรค์ นวัตกรรมคณิตศาสตร์ อนุบาล C ออกแบบสิ่งประดิษฐ์.....นาฬิกาหรรษา.....โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ชื่อผลงาน ..Funny clock - วัตถุประสงค์ในการสร้างชิ้นงาน เป็นนาฬิกาใช้ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ - อุปกรณ์ที่ใช้ทำชิ้นงาน กล่องปากกาเหลือใช้.....นาฬิกาเหลือใช้.....นิตยสารเหลือใช้ - ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำงาน นาฬิกา เป็นตัววัดเวลา - วิธีการใช้งาน ใช้งานเพื่อป้องกันนาฬิกาเดินช้าหรือเร็ว และเมื่อถึงเวลา จะรู้ว่าเวลาผ่านไปกี่ชั่วโมงหรือกี่นาที

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
7	ด.ญ.ณัฏฐ์ธิดา ธนาสิทธิ์วรชัย	ชื่อผลงาน ที่เก็บเอกสารหวานหวาน แนวคิด เพื่อจัดระเบียบโต๊ะทำงานให้เก็บของเป็นหมวดหมู่ และนำของจากเศษวัสดุเหลือใช้มาทำให้เกิดประโยชน์ อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2 กล่อง 2. กระป๋องพลาสติกใส่ขนมที่หมดแล้ว 3. กระดาษห่อของขวัญ 4. กระดาษสี 5. กาว 6. เม็ดคริสตัล 7. กรรไกร	 ชื่อ-นามสกุล <u>ณัฏฐ์ธิดา ธนาสิทธิ์วรชัย</u> เลขที่ <u>23</u> ชั้น <u>C2/1</u> ชิ้นงานสร้างสรรค์ นวัตกรรมคิดสร้างสรรค์ ชูนิค C สร้างสิ่งประดิษฐ์จากเศษวัสดุเหลือใช้ที่เป็นประโยชน์จากคิด โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ชื่อผลงาน <u>"ที่เก็บเอกสาร หวานหวาน"</u> 1. วิเคราะห์ประเด็นในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ เพื่อจัดระเบียบโต๊ะทำงาน ให้เก็บของเป็นหมวดหมู่ และนำของจากเศษวัสดุเหลือใช้มาทำให้เกิดประโยชน์ 2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสิ่งประดิษฐ์ กล่องกระดาษ 2 กล่อง, กระป๋องพลาสติกใส่ขนมที่หมดแล้ว, กระดาษห่อของขวัญ, กระดาษสี, กาว, เม็ดคริสตัล, กรรไกร 3. ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำงาน การวัดความยาวแต่ละด้านและเส้นรอบวงของรูปทรงเรขาคณิต แล้วนำขนาดนั้นมาใช้ในการตัดกระดาษ รู้จักการหาพื้นที่รูปทรง 4. วิธีการใช้งาน ใช้เก็บเอกสารให้เป็นระเบียบแยกดินสอและอุปกรณ์ให้เก็บเป็นระเบียบ ดูน่าใช้ 

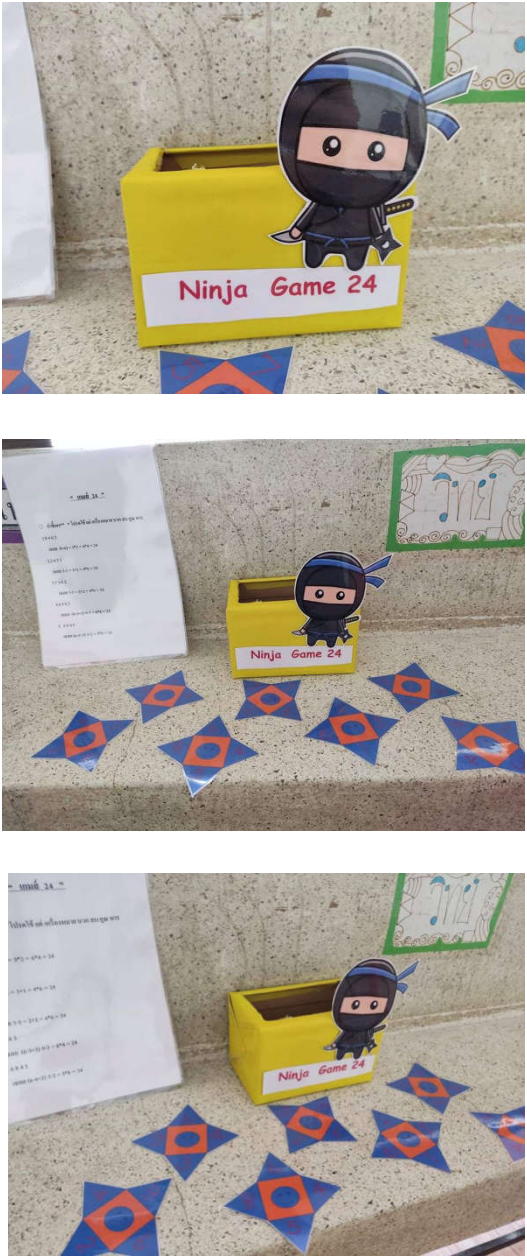
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
8	ด.ญ.ณพัตรศอร โฆมานะสิน	ชื่อผลงาน ตู้ไฟรวมความรู้เรขาคณิต All in one แนวคิด เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต และเพื่อรวบรวมเนื้อหาความรู้เรื่องเรขาคณิต แล้วถ่ายทอดผ่านสื่อชิ้นงาน สร้างสรรค์นวัตกรรมคิดศาสตร์ ประกอบด้วย รูปร่าง รูปทรง การหาพื้นที่ และตัวอย่างรูปร่างรูปทรง อุปกรณ์ 1. กล่องกระดาษ 2. กระดาษ 3. ไฟขนาดเล็กที่มีในบ้านหรือได้รับแจก 4. กระดาษสี 5. แผ่นพลาสติกใส 6. ตะเกียบ 7. เศษท่อ PVC	 ชื่อ-นามสกุล.....ณพัตรศอร.....โฆมานะสิน.....เลขที่.....21.....ชั้นปี.....C.3/21..... ชิ้นงานสร้างสรรค์ นวัตกรรมคิดศาสตร์ ชั้นปี C สร้างสื่อประสมจากวัสดุเหลือใช้ที่เป็นนวัตกรรมความคิด โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ชื่อผลงาน.....ตู้ไฟรวมความรู้เรขาคณิต.....All in one..... กลางวัน กลางคืน 1. วัตถุประสงค์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ 1.1 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 1.2 เพื่อรวบรวมเนื้อหาความรู้เรื่องเรขาคณิต และถ่ายทอดผ่านสื่อชิ้นงาน 1.3 เพื่อรวบรวมเนื้อหาความรู้เรื่องเรขาคณิต และถ่ายทอดผ่านสื่อชิ้นงาน 1.4 เพื่อรวบรวมเนื้อหาความรู้เรื่องเรขาคณิต และถ่ายทอดผ่านสื่อชิ้นงาน 1.5 เพื่อรวบรวมเนื้อหาความรู้เรื่องเรขาคณิต และถ่ายทอดผ่านสื่อชิ้นงาน 2. วัตถุประสงค์ที่ใช้ทำสิ่งประดิษฐ์ 2.1 กล่องกระดาษ 2.2 กระดาษ 2.3 ไฟขนาดเล็กที่มีในบ้านหรือได้รับแจก 2.4 กระดาษสี 2.5 แผ่นพลาสติกใส 2.6 ตะเกียบ 2.7 เศษท่อ PVC 3. ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำผลงาน 3.1 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.2 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.3 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.4 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.5 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.6 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.7 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.8 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.9 ความรู้ด้านเรขาคณิต 3.10 ความรู้ด้านเรขาคณิต 4. วิธีการใช้งาน 4.1 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.2 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.3 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.4 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.5 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.6 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.7 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.8 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.9 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 4.10 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต

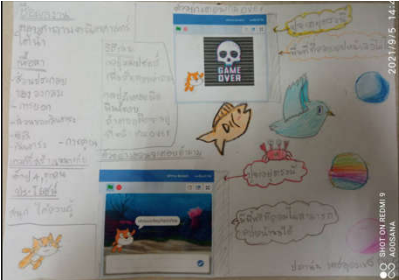
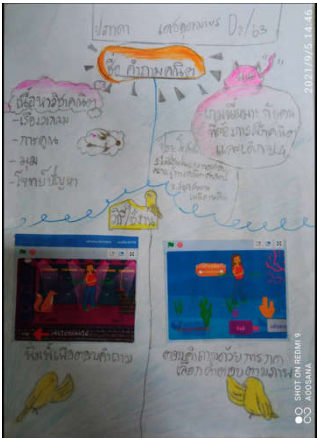
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
9	ด.ช.พฤกษา สุวรรณฉาย	ชื่อผลงาน ขาตั้งโทรศัพท์จากท่อ PVC แนวคิด เพื่อใช้ตั้งโทรศัพท์ถ่ายภาพทุกคนในครอบครัว และประหยัดค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ 1. ท่อ PVC 2. น็อต 3. ข้อต่อ PVC 4. เลื่อย 5. ฝาขวดน้ำ 6. ไขควง 7. สแตนเลสทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า	ชื่อ-นามสกุล <u>ด.ช. พฤกษา สุวรรณฉาย</u> เลขที่ <u>11</u> ชั้น <u>C.2</u> ชั้นงาน <u>โรงเรียน</u> นวัตกรรมศึกษาศาสตร์ ชุมวิท C สร้างสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ที่เป็นประโยชน์ โดยใช้ความรู้ทางศึกษาศาสตร์ ชื่อผลงาน <u>ขาตั้งโทรศัพท์จากท่อ PVC</u>  1. วิจัยอุปกรณ์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อใช้ตั้งโทรศัพท์ถ่ายภาพทุกคนในครอบครัว..... 2. วิจัยอุปกรณ์ที่ใช้ทำสิ่งประดิษฐ์ <u>ท่อ PVC</u> <u>น็อต</u> <u>ข้อต่อ PVC</u> <u>ฝาขวดน้ำ</u> <u>เลื่อย</u> <u>ไขควง</u> <u>ข้อต่อ PVC</u> <u>สแตนเลส</u> 3. ความรู้ทางศึกษาศาสตร์ที่ใช้ในการทำผลงาน <u>ความรู้ทางศึกษาศาสตร์</u> <u>ความรู้ทางศึกษาศาสตร์</u> 4. วิธีการใช้งาน <u>ใช้โทรศัพท์มือถือไปวางบนขาตั้งแล้วถ่ายภาพ</u> <u>ตั้งเวลาถ่ายภาพและกดชัตเตอร์</u> 

นวัตกรรมการคิดเลขเร็ว หน่วย D ปีการศึกษา 2564
ผลงานสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ชื่อ ด.ช.ณฐ บัญยีน ยูนิต D1	ชื่อผลงาน สมการวงล้อ วิธีเล่น 1. หมุนวงล้อเลข 3 หลัก เพื่อให้ได้เลข 3 หลัก เป็นตัวตั้งของสมการ 2. หมุนวงล้อเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เพื่อนำมาใช้ในการคำนวณสมการ 3. หมุนวงล้อ 2 หลัก เพื่อให้ได้สมการคณิตศาสตร์ 4. ทำการคำนวณสมการจากการหมุนวงล้อ	  

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
2	ชื่อ ด.ญ.ฐิตาภรณ์ คมวัชระ ยูนิต D1	ชื่อผลงาน ดอกไม้หรรษา วิธีเล่น 1. กำหนดจำนวนผู้เล่น และแบ่งหมายเลขของดอกไม้ให้ได้จำนวนเท่ากัน 2. ผู้เล่นทยอยลูกเต๋าเพื่อเลือกลำดับการเล่น 3. ผู้เล่นแข่งขันหาคำตอบ โดยนำกลีบดอกไม้ที่มีคำตอบถูกต้องตรงกับคำถาม หนีบที่คำถามให้ถูกต้อง 4. ผู้เล่นที่หนีบกليبดอกไม้ครบทุกกลีบก่อนและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ	  

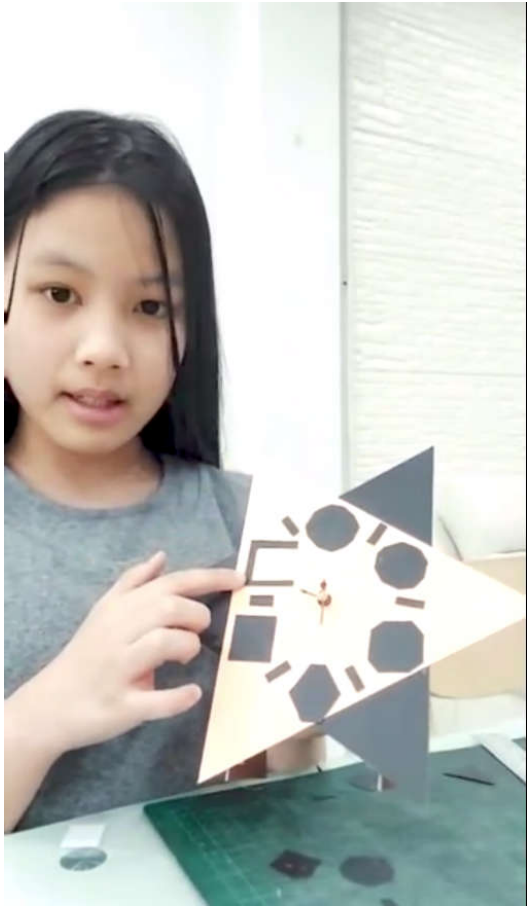
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	ชื่อ ด.ช.กรณ์ ภูวไพริศรศาล ยูนิต D1	ชื่อผลงาน Ninja Ga เวิร์กไม่ เสียเวลาก็เลือก ก็โอเคนะme 24 วิธีเล่น 1. ให้ผู้เล่นสุ่มดาวกระจายที่ประกอบด้วยตัวเลข 4 ตัว จากกล่อง Ninja 2. ให้ผู้เล่นใช้เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เพื่อคำนวณตัวเลขในดาวกระจายให้ได้ผลลัพธ์เท่ากับ 24 3. ผู้เล่นที่หาคำตอบได้เป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
4	ชื่อ เด็กหญิงปภาดา เดชอุดมพร เด็กหญิงปภาณัน เดชอุดมพร เด็กหญิงพีรดา ภัทรกิจกำจร ยูนิต D2	ชื่อผลงานเกมตอบคำถาม คณิตศาสตร์ (scratch) ประโยชน์ ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน จากการตอบคำถามคณิตศาสตร์ วิธีเล่น 1. กดปุ่มเข้าเล่นเกม 2. ตอบคำถามแต่ละข้อถ้าตอบถูกจะได้คะแนนและตอบคำถามข้อถัดไป 3. ถ้าตอบผิดจะเข้าสู่เกม over	    

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน																																
5	ชื่อ เด็กชายพูนศุภสิน อินทรพาณิชย์ ยูนิท D2	ชื่อผลงาน กล่องฝึกฝนการท่องสูตรคูณ	ชื่อผลงาน กล่องฝึกฝนการท่องสูตรคูณ เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างผลงาน การท่องสูตรคูณแม่ 2-12,13,15 และ 25 เกมที่สร้างเหมาะกับใครและมีประโยชน์อย่างไร มีประโยชน์กับเด็กนักเรียนที่ต้องการฝึกการท่องสูตรคูณได้อย่างถูกต้องและมีความสนุกสนานด้วย วิธีใช้ -เขย่าลูกแก้ว 2 ลูกที่อยู่ภายในกล่อง เพื่อให้ลูกแก้วหล่นไปอยู่ในช่องเลขต่าง ๆ -เมื่อลูกแก้ว 2 ลูกอยู่ในช่องเลขใด ก็ให้นำเลข 2 ตัวนั้นมาคูณกัน เช่น ลูกแก้วลูกที่ 1 อยู่ในช่องเลข 5 ลูกแก้วลูกที่ 2 อยู่ในช่องเลข 12 ก็นำเลข 5 คูณ กับเลข 12 จะได้คำตอบคือ 60 *ตอบถูกให้เพิ่มคะแนน 1 คะแนน ตอบผิดให้ลด 1 คะแนน ไปได้ 10 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ <table><tr><td>2</td><td>6</td><td>10</td><td>25</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td>8</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>11</td><td>15</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>9</td><td>7</td><td>12</td><td>9</td><td>8</td><td>4</td><td>9</td><td>6</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td><td>13</td><td>3</td><td>2</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td></tr></table> พูนศุภสิน อินทรพาณิชย์ ยูนิท คี2 เลขที่ 11	2	6	10	25	5	7	2	8	4	5	11	15	4	9	3	4	9	7	12	9	8	4	9	6	3	8	13	3	2	5	7	3
2	6	10	25	5	7	2	8																												
4	5	11	15	4	9	3	4																												
9	7	12	9	8	4	9	6																												
3	8	13	3	2	5	7	3																												

นวัตกรคณิตศาสตร์ ยูนิต E ปีการศึกษา 2564
ผลงานสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ด.ญ.จิราภัทร อักษร	ชื่อผลงาน วงล้อคณิตศาสตร์คำทาย แนวคิด เริ่มจากการนำเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่เรียนในปัจจุบันมาทำเป็นเกมวงล้อคณิตศาสตร์คำทาย เพื่อกระตุ้นความท้าทายในการเรียนคณิตศาสตร์ ให้เกิดความสนุก และความรู้ อุปกรณ์ 16. กระดาษสี 17. กาว 18. ฟิวเจอร์บอร์ด	 ด.ญ.จิราภัทร อักษร E 1/50

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
2	ด.ญ.ทิตานัน ศรีใจภูารักษ์	ชื่อผลงาน นาฬิกาคณิตศาสตร์ แนวคิด เริ่มจากการนำกระดาษมาตัดเป็นรูปเรขาคณิตศาสตร์ต่าง ๆ ประเภทขั้วใหญ่ และตัดกระดาษเป็นรูปเรขาคณิตศาสตร์ประเภทขั้วเล็ก ๆ จำนวนเหลี่ยมของขั้วเล็กจะแทนตัวเลขของนาฬิกา จากนั้นนำมอนิเตอร์มาติดแล้วใส่ถ่าน จึงกลายเป็นนาฬิกาคณิตศาสตร์ อุปกรณ์ 1. แบตเตอรี่ AA 2 ก้อน 2. กระดาษ 3. มอนิเตอร์ 4. เช็มนาฬิกา 5. กาว	

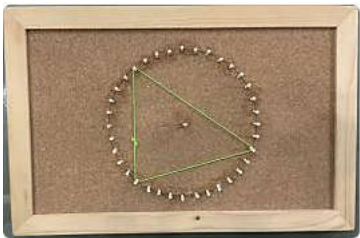
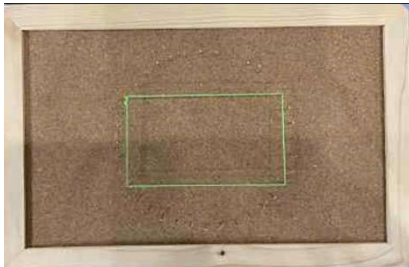
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	ด.ญ.นวตา วัชรโรทยาน	ชื่อผลงาน โคมไฟขวดน้ำเรา คณิตศาสตร์ แนวคิด จากการนำขวดน้ำรีไซเคิลมาทำเป็น โคมไฟ และใช้ความรู้เรื่องเรขาคณิตศาสตร์มาออกเป็นลวดลาย ภายนอกของโคมไฟ และติดตั้งไฟ เส้น เพื่อที่จะปรับไฟได้หลาย รูปแบบ อุปกรณ์ 8. ขวดน้ำ 9. กระดาษขาว 10. ไฟเส้น 11. สวิตช์ควบคุม 12. กาว 13. สายไฟ	

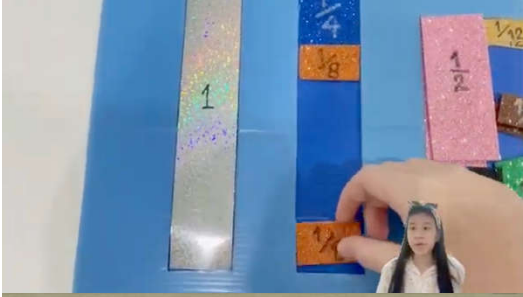
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
4	ด.ช.พีรวิชญ์ เหล่าเราวิโรจน์	ชื่อผลงาน บ้านเศษส่วน แนวคิด บ้านเศษส่วนประกอบด้วยเกม 3 เกมที่ทำมาจากวัสดุเหลือใช้ โดยนักเรียนออกแบบวาดรูปและสิ่งพิมพ์ผ่านโปรแกรม power point โดยที่เกมที่ 1 คือการหาค่าเศษส่วน โดยดูจากรูปวงกลมแล้วนำบัตรที่มีค่าของเศษส่วนมาติด ต่อมา เกมที่ 2 คือเกมเปรียบเทียบเศษส่วนจากรูปเรขาคณิตต่าง ๆ โดยให้นำเครื่องหมายอสมการและสมการมาติด ส่วนเกมที่ 3 คือเกมปริศนาอักษรไขว้ โดยเกมนี้ใช้เนื้อหาหา บวก ลบ เศษส่วน อุปกรณ์ 1. กระดาษ วัสดุเหลือใช้ 2. กล่องกระดาษ 3. กาว 4. ฟิวเจอร์บอร์ด	

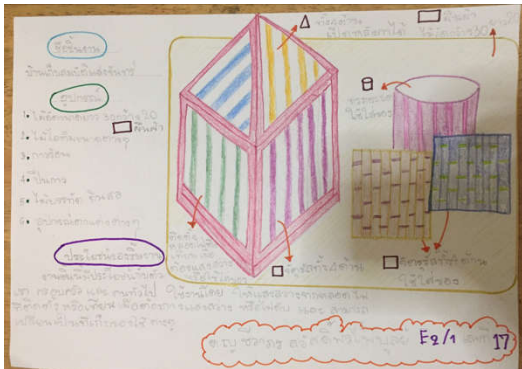
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
5	ด.ญ.ฐิตารีย์ ลักษณะขยปกรณ์	ชื่อผลงาน เกมสื้กแก้ปัญหจาก โจทย์ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน แนวคิด เริ่มจากการฝึกทักษะด้านการบวก ลบ คูณ และหารเศษส่วนให้สนุกและ น่าสนใจมากขึ้น จึงนำโจทย์ต่าง ๆ มาทำเป็นเกมส์แข่งขัน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และประดิษฐ์ จากวัสดุเหลือใช้ อุปกรณ์ 1. กระดาษสี 2. กาว 3. ฟิวเจอร์บอร์ด 4. ลูกเต๋า	 

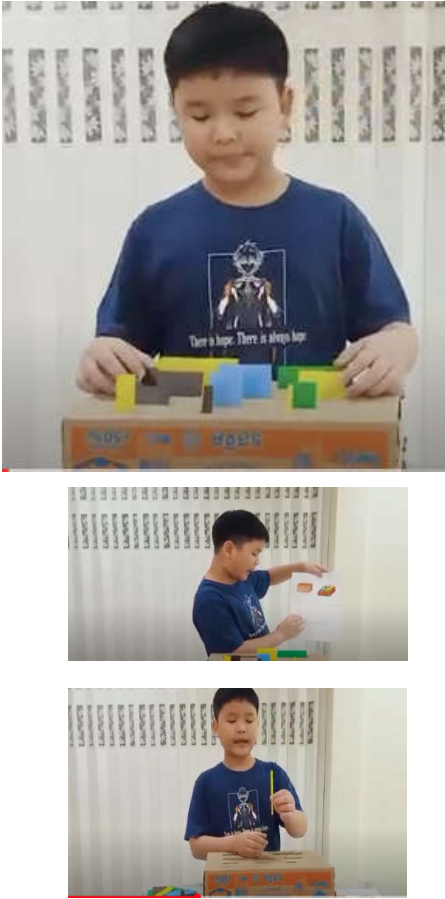
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
			วิธีการเล่น เกมสัฟฟักแก้ปัญหาจากโจทย์ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน 1.ทอยลูกเต๋า ใครได้เยอะได้เล่นก่อน 2. ทอยลูกเต๋า สำหรับผู้เล่นคนแรก นับแต้มที่ได้ ทำข้อที่ได้แต้มนั้นออกมา 3.แก้โจทย์ที่ได้ลงบนกระดาน พร้อมเขียนคำตอบข้อที่ทำนั้นลงในกระดานคำตอบ 4.สลับกันเล่นไปเรื่อยๆ จนหมดโจทย์ทุกข้อที่เตรียมไว้ 5.ตรวจสอบคำตอบที่ทำไว้ จากกระดาน 6. ใครตอบถูกมากที่สุด ชนะ  Fah E1/52 ประโยชน์ที่ได้รับ คือ 1. ทำให้เราเกิดความสุขสนาน 2.ทำให้เกิดทัศนคติ ที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ 3. ฝึกทักษะต่างๆทางคณิตศาสตร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4.ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และยังสามารถเล่นกับครอบครัวเพื่อเพิ่มสัมพันธภาพที่ดีอีกด้วย และ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าสื่อนวัตกรรมคณิตศาสตร์นี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากก็น้อยนะคะขอบคุณมาก 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
6	ชื่อ เด็กชาย ชานากร โฆ มานะสิน	ชื่อผลงาน เครื่องวัดสมรรถนะ สายตา อุปกรณ์ วัสดุที่ใช้ ผู้วัดสมรรถนะตาบอดสี และบริหารสายตา วิธีใช้งาน วิธีใช้ ผู้วัดสมรรถนะตาบอดสี และบริหารสายตา วิธีใช้ ผู้วัดสมรรถนะตาบอดสี และบริหารสายตา วิธีใช้ ผู้วัดสมรรถนะตาบอดสี และบริหารสายตา	ชิ้นงานสร้างสรรค์ งานประดิษฐ์ ผู้วัดสมรรถนะตาบอดสี และบริหารสายตา ด.ช.ชานากร โฆมานะสิน E2/1 เลขที่ 1

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
7	ชื่อ เด็กชายสุขบริบูรณ์ อินทรพาณิชย์ ยูนิต E2	ชื่อผลงาน วงกลมพิสูจน์มุม แนวคิด มีความคิดจากเรื่องหาขนาดของมุมภายในรูปหลายเหลี่ยมทำให้ได้สูตร $(n-2) \times 180$ องศา วิธีการใช้งาน 1. สร้างมุมตามต้องการ เช่น รูปสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม แล้วใช้เครื่องวงกลมวัดขนาดมุมภายในแล้วนำมารวมกันจะทราบมุมภายในของรูปสามเหลี่ยมหรือรูปเหลี่ยมอื่นๆ 2. จากการวัดนำไปสู่สูตรการหาขนาดมุมภายในรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ได้เป็น $(n-2) \times 180$ องศา	  
8	ชื่อ เด็กหญิงณัฏฐภัสสร ศรีสุพัฒน์ ยูนิต E2	ชื่อผลงาน เศษส่วนใดเท่ากับ 1 ประโยชน์ จะได้ทราบว่าผลบวกของเศษส่วนใดบ้างเท่ากับ 1 วิธีใช้งาน 1. นำแถบกระดาษที่มีความยาว 1 หน่วย วางไว้เป็นตัวเทียบ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
		2. นำกระดาษที่ตัดตามความยาวเป็นเศษส่วนตามที่กำหนดมาวางในช่องว่างที่ยาว 1 หน่วย 3. กระดาษเศษส่วนถ้าวางได้เต็มช่องพอดีแสดงว่าเศษส่วนเหล่านั้นมีความยาวรวมกันเท่า 1 หน่วยนั้น เช่น $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \frac{1}{6}$ มีค่าเท่ากับ 1	 
9	ชื่อ เด็กหญิงปราณณาญา เวชนนิยมยูนิท E2	ชื่อผลงาน ออมสินงานหมุน วิธีใช้งาน นำเงินวางในช่องวงกลม หมุนเงินเข้ากล่องออมสิน ประโยชน์ เพลิดเพลินในการออมเงิน	

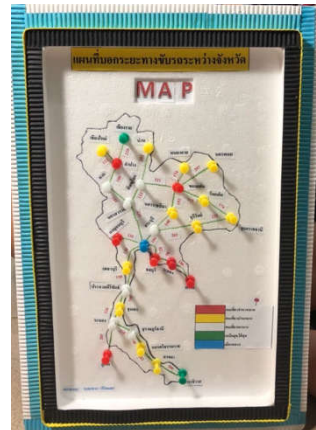
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
10	ชื่อ เด็กหญิงวันทิศา ผดุงศิริกุล ยูนิต E2	ชื่อผลงาน เศษส่วนแสนสนุก ประโยชน์ ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเศษส่วน วิธีใช้งาน ใช้เศษส่วนตามปริมาณไปวางรวมกัน ตามที่โจทย์กำหนดแล้วนับบวกหรือ ลบกันจะได้คำตอบ	  
11	ชื่อ เด็กหญิงชีวาร สวัสดิ์พรไพบุลย์ยูนิต E2	ชื่อผลงาน ตะกร้ากะปุกลูก ความรู้ที่ใช้ เรื่องรูปเรขาคณิต การวัด ประโยชน์และการใช้งาน ใช้วางแก้วน้ำหรือภาชนะที่มีฐานเป็น วงกลมเพื่ออำนวยความสะดวกเวลา ต้องถือแก้วน้ำหลาย ๆ ใบ ไม่ให้หก เลอะเทอะ	

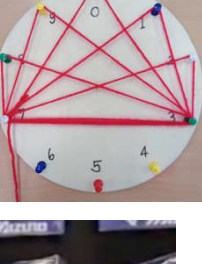
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
			
12	ชื่อ เด็กชายธีรวิทย์ ชูปัญญาเลิศ ยูนิท E2	ชื่อผลงาน กล่องฝึกมือ ใช้ความรู้เรื่อง รูปเรขาคณิต ความยาวรอบรูป การวัดขนาด ประโยชน์ ใช้ในการฝึกสมองและฝึกกล้ามเนื้อสำหรับผู้ป่วยและเด็ก วิธีใช้งาน นำชิ้นส่วนแต่ละชิ้นมาคำนวณว่าขนาดแต่ละชิ้นจะใส่ในช่องใดได้จะพอดี (ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อและสมองของผู้ป่วยเรื่องความจำและกล้ามเนื้อ)	

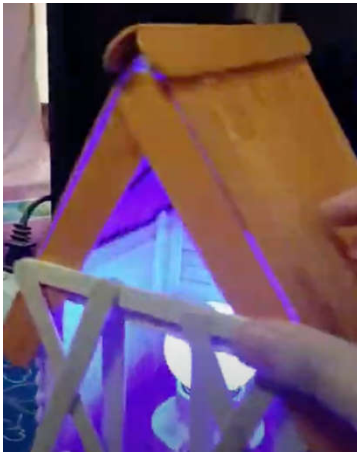
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
13	ชื่อ เด็กชายชานกร โฆมานะสิน ยูนิท E2	ชื่อผลงาน สายน้ำแห่งองค์ความรู้ คณิตศาสตร์ วัตถุประสงค์ 1. เพื่อเป็นสื่อความรู้คณิตศาสตร์ในด้านต่างๆ 2. เพื่อให้ผู้สนใจได้ความรู้ความเพลิดเพลินจากการเรียนรู้ 3. เพื่อสร้างความแตกต่างในการเรียนรู้ และการผลิตชิ้นงานในรูปแบบใหม่ ความรู้ที่นำมาใช้ 1. ความรู้ด้านรูปร่างรูปทรง 2. ความรู้ด้านการหาพื้นที่เรขาคณิต 3. ความรู้ด้านนาฬิกา จะมีการแสดงแบบจำลองนาฬิกาเพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษา 4. ความรู้ด้านเศษส่วน โดยทำเป็นแผ่นป้ายตัวอย่างระบุตัวเลขส่วน โดยมีแผ่นพลาสติก ตัวอย่าง ทั้ง 6 ชั้น ซินละเท่ากัน โดยชั้นที่ $1 = 1/6$ ชั้นที่ $2 = 2/6$ ไปจนถึงชั้นที่ $6 = 6/6$ 5. ความรู้ด้านทศนิยม โดยผู้ที่สนใจจะได้ทราบวิธีการแปลงเศษส่วนให้เป็นทศนิยม 6. ความรู้ด้านการคำนวณต่าง ๆ ทั้งตัวเลขและโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ 7. ความรู้ด้านศิลปะ เพื่อใช้สร้าง	 ชิ้นงานสร้างสรรค์ วิชา คณิตศาสตร์ เทอม 2 ชื่อ กระแสแห่งองค์ความรู้ คณิตศาสตร์ ชานกร โฆมานะสิน E2/1 เลขที่ 1 เรียนรู้เรื่องเวลา เรียนรู้เรื่องเศษส่วน เรียนรู้เรื่องรูปร่างรูปทรง การหาพื้นที่ แสดงตัวอย่างรูปร่างรูปทรง เรียนรู้เรื่องทศนิยม 041065 ชิ้นงานสร้างสรรค์ เทอม 2 ชานกร โฆมานะสิน วิธีการใช้งาน 1. เมื่อผู้ปกครองหรือคุณครูสนใจให้นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ 2. เปิดเว็บไซต์ให้ดาวน์โหลด และเปิดไฟล์เพื่อพิมพ์เอกสาร 3. นำไฟล์ไปพิมพ์และนำกระดาษแข็งมาติดด้านหลัง 4. นำไฟล์ไปติดบนกระดาษแข็งที่พิมพ์แล้ว 5. หากผู้สนใจอยากดูตัวอย่างจากวิดีโอคลิกดู และดาวน์โหลดแบบต้นฉบับ

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
		ชิ้นงาน สร้างสรรค์ได้อย่างสวยงาม น่าสนใจ 8. ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เรื่อง แรงดันน้ำที่ปั้มน้ำ และเรื่องแรงโน้มถ่วง โดยสังเกตได้จากน้ำที่ตกลงมา ไปกระทบกับรูปทรงเรขาคณิต และ หมุนวงเวียนตัวเลขและเครื่องหมาย ทางคณิตศาสตร์เป็นการสุม่ตัวเลข สำหรับการบวก ลบ คูณ หาร วิธีการใช้งาน 1. เมื่อตู้น้ำประกอบเสร็จ จะเติมน้ำ ลงไปในตู้ประมาณครึ่งหนึ่งของ ปริมาณตู้ 2. เปิดปั้มน้ำเพื่อให้น้ำหมุนวน และ เปิดไฟเพื่อเพิ่มความสว่าง 3. ให้ผู้สนใจศึกษาเนื้อหาข้างตู้ น้ำ ก่อนการจับฉลากไขในตู้ 4. ให้ผู้สนใจตอบคำถามจากโจทย์ ปัญหาต่างๆที่ระบุไว้ในไข 5. หากผู้สนใจท่านได้ตอบคำถามจาก ไขได้ถูกต้อง และจำนวนข้อเยอะที่สุด ผู้เล่นท่านนั้นจะเป็นผู้ชนะ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
14	ชื่อ เด็กชายธีรวิทย์ ชูปัญญาเลิศ ยูนิท E2	ชื่อผลงาน วงกลมแบ่งส่วนชนกีนยา ความรู้ที่ใช้ วงกลม เศษส่วน การใช้งาน หมุนตารางเวลาจัดยาแบบเศษส่วน ในช่วงเวลาที่ผู้ป่วยต้องรับประทานยา ประโยชน์ ใช้ในการดูแลผู้ป่วยในการจัดยาให้ผู้ป่วยในแต่ละวัน	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
15	ชื่อ เด็กชายสยาม เขียวสมอ ยูนิท E2	ชื่อผลงาน แผนที่บอกระยะทางข้าม รระหว่างจังหวัด MAP ความรู้ที่ใช้ ใช้ความรู้เรื่องการวัดการคำนวณ อัตราเร็ว วิธีใช้งาน 1. วัดระยะทางจาก map แล้ว คำนวณระยะทางโดยใช้ความรู้เรื่อง อัตราส่วน 2. นำระยะทางมาคำนวณปริมาณ น้ำมันที่ใช้ในการเดินทาง ประโยชน์ ใช้ในการวางแผนการเดินทางและ ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง	  

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
16	ชื่อ เด็กชายนิชคุณ วรรณ ประสาธ ยูนิท E2	ชื่อผลงาน วงกลมปริศนาพาเพลิน วิธีทำและวิธีเล่น 1. ไม้อัดตัดเป็นรูปวงกลม ขนาดตามความต้องการหรือประมาณขนาดเท่านาฬิกาแขวนผนัง 2. ไม้โปรเทคเตอร์ 360 องศา วัดทำเป็นช่อง 10 ช่อง แต่ละช่องวัดให้มีขนาด 36 องศา ล้อมรอบเป็นรูปวงกลมที่ไม้อัดที่เราตัดไว้เป็นรูปวงกลม 3. ใช้หมุดปักตามจุดที่เราวัดทุก 36 องศา เป็นรูปวงกลม ตามหมายเลข 0 – 9 จุดละ 1 อัน รวมใช้หมุดปักจำนวน 10 อัน 4. นำเชือกไหมพรมมามัดเป็นตัวคล้องปักหมุดจุดเริ่มต้น เพื่อที่จะเริ่มทำให้เป็นรูปร่างเรขาคณิตต่าง ๆ หรือ เป็นรูปต่าง ๆ ตามจินตนาการที่เราสรรสร้างขึ้นมานะเอง	        

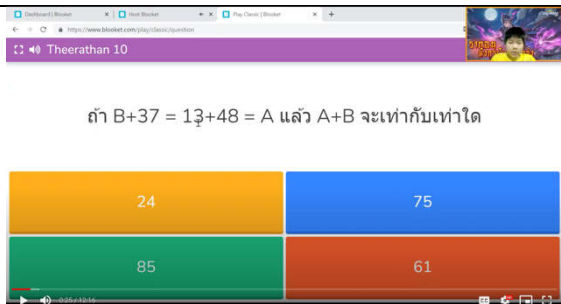
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
17	ชื่อ เด็กชายธนภภา จันทรมงคล ยูนิท E1	ชื่อผลงาน โคมไฟไม้ไผ่โตม ใช้ความรู้เรื่อง รูปเรขาคณิต ต่อ วงจรไฟฟ้า ใช้ตกแต่งหรือให้ความ สว่าง วิธีการใช้งาน ใช้เป็นโคมไฟให้แสงสว่างและ ตกแต่งบ้าน	  

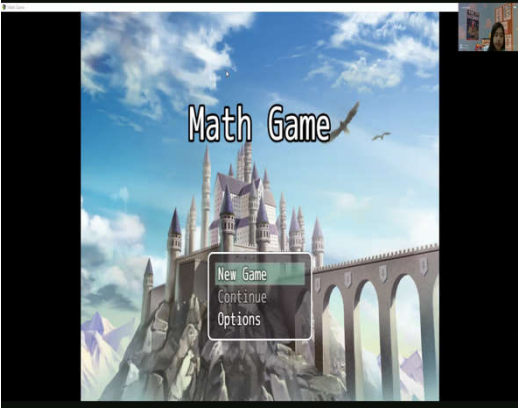
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
18	ชื่อ เด็กหญิงกานต์พิชชา ปัตถภัย ยูนิท E2	ชื่อผลงานตุ๊กตน้ำจำลอง (จากแรงดันน้ำ) แนวคิด มาจากในชีวิตประจำวันที่เราเติมน้ำ ปกติอยู่แล้วดังนั้นเพื่อความสะดวกในการรดน้ำต้นไม้จึงสร้างตุ๊กตน้ำขึ้นมา โดยใช้หลักการเปิดปิดฝาขวดน้ำ เพื่อให้น้ำไหลและหยุดไหล วิธีใช้งาน 1. นำแก้ววางให้ตรงหลอดที่ใช้แทนก๊อกน้ำ 2. เปิดฝาขวดให้น้ำไหลลงในแก้วตามปริมาณที่ต้องการและปิดฝาขวดเพื่อหยุดการไหลของน้ำ	  

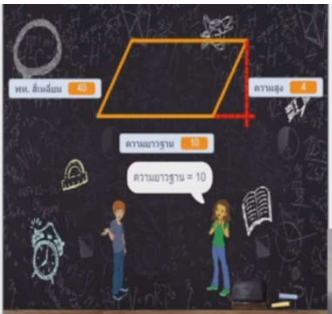
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
19	ชื่อ เด็กหญิงปาริสรา ทักษิโน ยูนิท E2	ชื่อผลงาน การประกอบร่างของรูปเรขาคณิต การใช้งาน ใช้ประกอบเป็นรูปร่างเรขาคณิตแบบต่าง ๆ ประโยชน์ ใช้ให้ความรู้เรื่องรูปเรขาคณิต ใช้เป็นเกมให้เกิดความเพลิดเพลิน	 

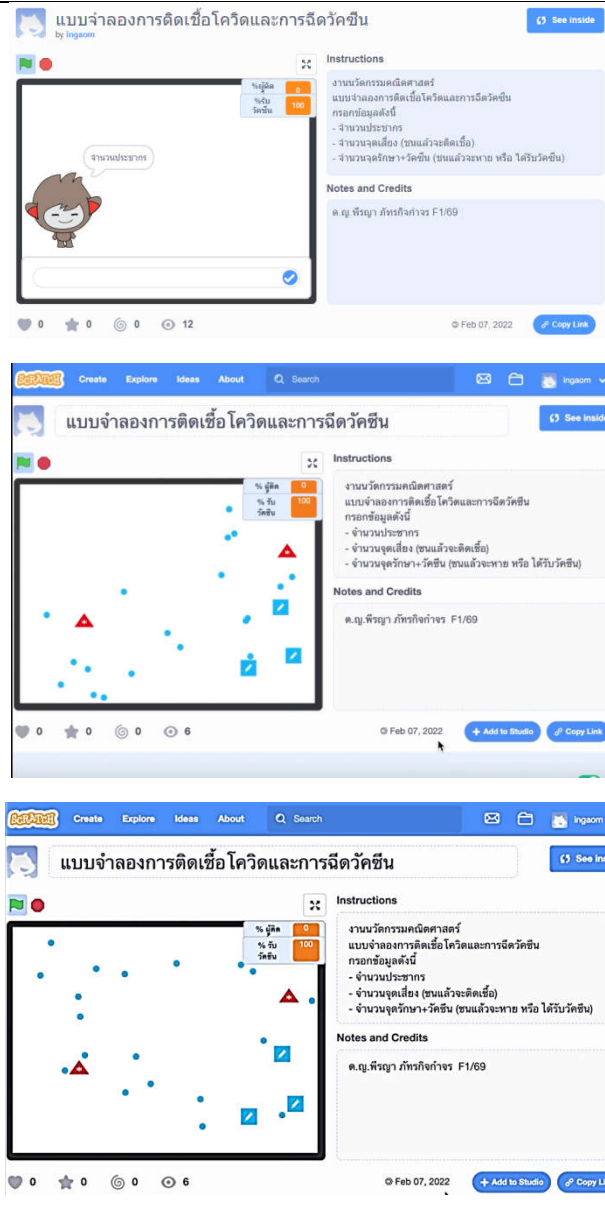
นวัตกรรมคิดศาสตร์ ยูนิต F ปีการศึกษา 2564
ผลงานสิ่งประดิษฐ์โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์

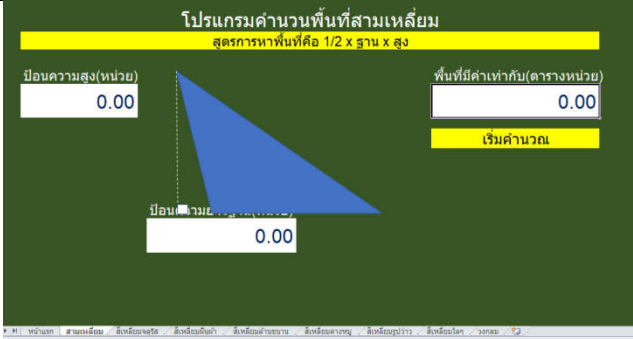
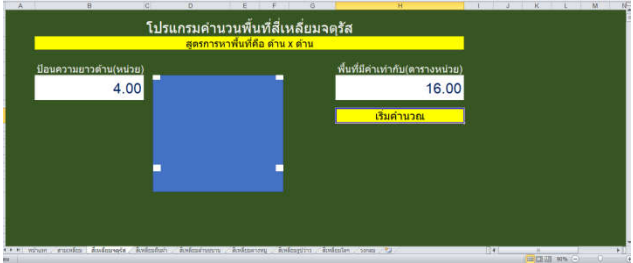
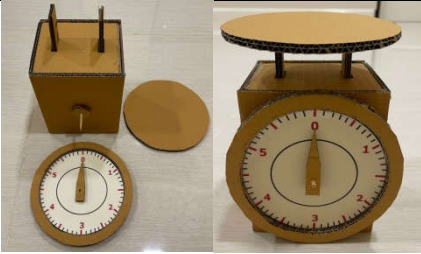
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	ด.ช.กฤษฎิ์ คงพิพัฒน์ไชยศิริ	ชื่อผลงาน กล่องดินสอจากกระดาษ A4 แนวคิด ประยุกต์ใช้เก็บดินสอและสิ่งของต่าง ๆ ที่ใส่ลงในกล่องได้ อุปกรณ์ 1. กระดาษ A4 2. กาว 3. กรรไกร	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน				
2	ด.ช.ธีระธรรม หอประเสริฐวงศ์	ชื่อผลงาน คำถามคณิตศาสตร์ผ่าน เว็บ bloket แนวคิด ประยุกต์ใช้เป็นแบบทดสอบเพื่อทบทวนความรู้เรื่องสมการ อุปกรณ์ 1. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	 The screenshot shows a web browser window with the URL https://www.bloket.com/play/chunk/question. The page title is "Theerathan 10". The main content displays a math problem: "ถ้า $B+37 = 13+48 = A$ แล้ว $A+B$ จะเท่ากับเท่าใด". Below the problem is a 2x2 grid of colored boxes containing the numbers 24, 75, 85, and 61. The grid is as follows: <table><tr><td>24</td><td>75</td></tr><tr><td>85</td><td>61</td></tr></table>	24	75	85	61
24	75						
85	61						

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	ด.ญ.กรภัทร ศิวะศรี	ชื่อผลงาน Math Game แนวคิด ประยุกต์ใช้เป็นแบบทดสอบในรูปแบบเกมส์ เพื่อให้นักเรียนสนใจและกระตุ้นกระบวนการคิดให้มากขึ้น อุปกรณ์ 1. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
4	ด.ญ.นริณานม ฉัตรเวทิน	ชื่อผลงาน คำถามทางคณิตศาสตร์ผ่าน Scratch แนวคิด ประยุกต์ใช้เป็นแบบทดสอบในรูปแบบการเขียนภาษาคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในยุคดิจิทัล อุปกรณ์ 1. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
5	ชื่อ เด็กหญิง พิรญา ภัทรกิจกำจร ยูนิท F1	ชื่อผลงาน แบบจำลองการติดโควิด และการฉีดวัคซีน แนวคิด เป็นแบบจำลองจำนวนคนใน แพร่กระจายติดโควิดและการฉีด วัคซีนป้องกันไวรัสโคโรนา 2019 โดยใช้โปรแกรม scratch	 แบบจำลองการติดเชื้อโควิดและการฉีดวัคซีน Instructions งานวิทย์กรรมคณิตศาสตร์ แบบจำลองการติดเชื้อโควิดและการฉีดวัคซีน การออกข้อมูลดังนี้ - จำนวนประชากร - จำนวนติดเชื้อ (ชนแล้วจะติดเชื้อ) - จำนวนสุ่มรักษา+วัคซีน (ชนแล้วจะหาย หรือ ได้รับวัคซีน) Notes and Credits ด.ญ.พิรญา ภัทรกิจกำจร F1/69 © Feb 07, 2022 See Inside Copy Link

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
6	ชื่อ เด็กหญิงวันนิศรา เฮาะมะ ยูนิฟ2	ชื่อผลงาน โปรแกรมคำนวณพื้นที่ รูปเรขาคณิต แนวคิด คำนวณพื้นที่รูปเรขาคณิตต่างๆ โดยอัตโนมัติพร้อมมีรูปภาพ ประกอบ เช่น รูปสามเหลี่ยม รูป สามเหลี่ยมจัตุรัส รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน รูปสี่เหลี่ยม ขนมเปียกปูน รูปสี่เหลี่ยมคางหมู เป็นต้น ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Microsoft Powerpoint	  
7	เด็กหญิงปรีชา คัชมาตย์ยูนิฟ2	ชื่อผลงาน ตาชั่งพกพา แนวคิด ตาชั่งพกพาสามารถพกพา ไปได้ทุกที่ น้ำหนักเบา นำมา ประยุกต์ใช้ในการเรียนเรื่องการชั่ง ได้ หน่วยเกี่ยวกับน้ำหนัก	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
9	เด็กหญิงนิชาภา เศรษฐีธรรม ยูนิท F1	ชื่อผลงาน สามเหลี่ยมมหัศจรรย์ แนวคิดเห็นว่าสามเหลี่ยมมีมุม ภายใน 180 องศา และมุมตรงมีมุม 180 องศาเหมือนกัน จึงนำมา ประดิษฐ์ให้เห็นความสอดคล้องกัน และเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น	
10	เด็กหญิงบุษบารณ บุตรไทยยูนิท F2	ชื่อผลงาน Pop Up 3D แนวคิดประดิษฐ์ Pop Up 3D จาก แนวคิดเรื่องเรขาคณิต โดยใช้ กระดาษเพื่อนำไปต่อยอดเป็นการ์ด และอื่นๆ	
11	เด็กหญิงฉันทวี อภิเนาวนิเวศน์ยูนิท F2	ชื่อผลงาน เรขาคณิต 3 มิติ แนวคิดใช้แนวคิดเรื่องรูปคลี่ของ เรขาคณิตสามมิติ มาประยุกต์ใช้กับ ปฏิทิน เพื่อประกอบเป็นรูป เรขาคณิตสามมิติ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
			