

ผลงานนวัตกรรมคิดศาสตร์ ยุทธ เอ ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
1	เด็กชายณตฤณ สงเคราะห์	ชื่อผลงาน วงล้อมหัศจรรย์แปลงร่างเรขาคณิต แนวคิด 1.นำกระดาษมาร่างรูปแบบต่าง ๆ เป็นรูปเรขาคณิต รูปทรงพีระมิด ทรงกระบอก ทรงปริซึมตัดกระดาษลงเป็นวงกลมหมุน 2.นำกระดาษมาเจาะรูและร้อยเชือกตามจุดที่กำหนดไว้และผูกเป็นปมไว้กับหวง 3.นำชิ้นส่วนที่ต้องตัดจากกระดาษลงมาประกอบรูปร่างและนำแผ่นวงกลมมาติดทับอีกครั้งและวาดสามเหลี่ยมทำเป็นลูกศรเพื่อใช้ชี้ในวงล้อ	
2	เด็กหญิงกุลชญา มณีรัตน์	ชื่อผลงาน รถไฟแสนสนุก แนวคิด วาดรูปร่างรถไฟและตัดแผ่นกระดาษตามรูปที่วาด นำฐานรถไฟมาเตรียมใส่ล้อรถไฟ วาดวงกลมเพื่อทำเป็นล้อ เมื่อได้ล้อนำไม้เสียบลูกชิ้นมาทำเป็นแกนล้อ ติดแกนล้อและใส่ล้อ เตรียมมอเตอร์ติดหัวรถไฟ จากนั้นทำหลังคาครอบรถไฟ เป็นอันเสร็จ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
3	เด็กหญิงอารดา สาสุข	ชื่อผลงาน ถังขยะสร้างสรรค์ แนวคิด ตัดกระดาษลังตามที่กำหนดไว้เป็นสี่เหลี่ยม ขนาดต่าง ๆ จำนวน 6 ชิ้น มีสี่เหลี่ยมด้าน เท่ากัน(จัตุรัส) และสี่เหลี่ยมด้านยาว(ผืนผ้า) นำมาประกอบกันเป็นถังขยะที่เปิดปิดได้	
4	เด็กชายโชติชนะ ลิขิตดี	ชื่อผลงาน กบออมสิน แนวคิด ตัดกล่องกระดาษเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาด 10x10 จำนวน 6 ชิ้น นำเอาทั้ง 6 ชิ้นมาต่อ ประกอบกันเป็นกล่องและเจาะรูฝากล่อง เอาไม้เสียบติดกาวกับฝากล่องใช้หยั่งยาง เกี่ยวไว้กับไม้เพื่อให้ยึดให้เปิดปิดฝากล่องได้	
5	เด็กชายณภัทร ชนะเกียรติ	ชื่อผลงาน เครื่องแยกเหรียญกล่องกระดาษ แนวคิด 1.วาดแบบลงบนกระดาษลังแล้วตัดตาม แบบที่วางไว้ 2.นำชิ้นส่วนที่เป็นที่ใส่เหรียญประกอบเข้า กับชุดมอเตอร์ สวิตช์ และถ่าน 3.นำชิ้นส่วนต่าง ๆ ติดกาว ประกอบเป็น รูปร่างตามแบบที่กำหนดไว้ เมื่อประกอบเรียบร้อยแล้ว เขียนตัวเลขกำกับใน แต่ละช่อง	

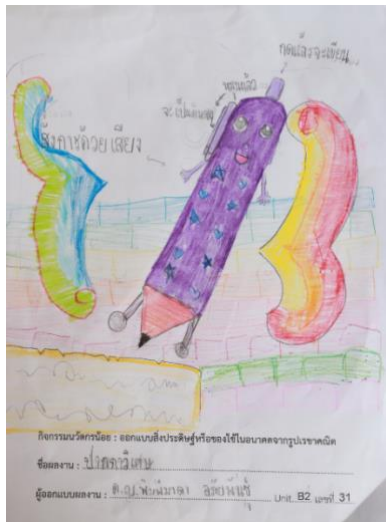
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
6	เด็กชายอริย์รัช เปานาเรียง	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์เก็บของอัจฉริยะ แนวคิด 1.นำกล่องห่อกระดาษสี 2.แล้วเอามาประกอบกันเป็นรูปหุ่นยนต์มี รูปทรงสี่เหลี่ยมและรูปทรงกระบอก 3.ตกแต่งให้สวยงาม	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
7	เด็กชายปวิณทัฬห์ ไวกำ	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์เก็บขยะ แนวคิด 1.กล่องอาหารแมวเป็นที่เก็บขยะ 2.กล่องยาสีฟันติดเป็นแขน 3.ใช้กล่องโคมไฟเป็นหัว 4.ใช้แกนทิชชูเป็นที่ตรวจจับ	
8	เด็กชายพิรัช ตันติกุล	ชื่อผลงาน รถถังบินได้ แนวคิด 1. กล่องซีเรียลไปติดข้างบนเป็นจานร้อน 2. ติดกล่องแมสข้างบน 3. กล่องเลย์ เป็นปืน 4. แกนทิชชูเป็นที่รองปืนกับที่ร้อนตัว 5. เอากล่องนมเป็นฐาน	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
9	เด็กชายภัทธารา ปากแก้ว	ชื่อผลงาน เรือดำน้ำ แนวคิด 1. ตัดฝาขวดน้ำทำเป็นกระจก 2. เอากล่องสบู่มาเป็นใบพัดเรือ 3. เอากล่องธรรมาเป็นตัวเรือ	
10	เด็กหญิงอินทิชา ศรีสุข	ชื่อผลงาน กระต่ายเครื่องอบ แนวคิด 1. เอาฝาขวดน้ำติดเป็นตา 2. เอากล่องครีมมาติดเป็นหู 3. เอากล่องยาสีฟันติดเป็นแขน 4. ใช้กล่องขนมทำเป็นที่เลื่อน	

ผลงานนวัตกรรมคิดสร้างสรรค์ ยุทธ ปี ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
11	เด็กชายชวิศ คำควร Unit B 1	ชื่อผลงาน แคปซูลรักษารักษาขั้นเทพ แนวคิด แคปซูลที่สามารถบรรจุผู้ป่วยและทำการรักษาให้หายได้ โดยผ่านการกรอกข้อมูล มีการเลือกระดับความรุนแรงของอาการป่วยได้	
12	เด็กชายรัชชานนท์ จุลนธิ Unit B 1	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ถึงขยะปลา แนวคิด หุ่นยนต์เก็บขยะใต้น้ำที่สามารถเก็บขยะใต้น้ำจืดและน้ำทะเลได้ หุ่นยนต์จะลอยขึ้นเหนือน้ำอย่างอัตโนมัติเมื่อบรรจุขยะเต็มถัง	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
15	เด็กหญิงพิมพ์มาดา อภัยพันธุ์ Unit B 2	ชื่อผลงาน ปากกาวิเศษ แนวคิด สามารถสังการด้วยเสียง ปากกาก็จะเขียนตามที่สั่ง	
16	เด็กหญิงอลิสา กิตติกาญจน์ Unit B 2	ชื่อผลงาน หุ่นยนต์โลนาวาดภาพ แนวคิด สามารถวาดภาพตาม จินตนาการโดยการสั่งงานด้วย เสียง หรือป้อนข้อมูล	

ผลงานนวัตกรรมคณิตศาสตร์ ยูนิต ซี ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
17	เด็กหญิงปณณรัตน์ บุญธรรมเจริญ	ชื่อผลงาน มหัศจรรย์เรื่องเวลา แนวคิด 1. กล้องติดรูปนาฬิกา 2. ใช้ตะปูเปิดหัวโตปักเข็มชี้บอกเวลา 3. ป้ายเขียนเวลาต่างๆติดไม้ไผ่ 4. ใช้ความรู้เกี่ยวกับการบอกเวลาจากนาฬิกา 5. การเขียนเวลาโดยใช้จุด 6. การเขียนเวลาโดยใช้ทวิภาค 7. ออกแบบวิธีการเล่น	
18	เด็กหญิงภัสรวิญญ์ แก้วโชติ	ชื่อผลงาน หนูน้อยจิกซอร์ แนวคิด 1. วาดภาพโดยให้ส่วนที่เป็นลายกระโปรงประกอบด้วยรูปเรขาคณิตชนิดต่างๆ แล้วนำมาติดกระดาษแข็ง 2. เจาะกระดาษในส่วนที่เป็นรูปเรขาคณิต เพื่อนำมาเป็นจิ๊กซอร์ 3. ใช้ความรู้เรื่องรูปร่างรูปทรง 4. ออกแบบวิธีการเล่น	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
19	1. เด็กหญิงณพิชญา ทองมั่ง 2. เด็กหญิงธันยพร สุทมา 3. เด็กหญิงไทร่มอนด์ เจนเซ็น	ชื่อผลงาน บ้านสร้างสรรค์ แนวคิดทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปร่าง รูปทรง แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานไฟฟ้าจากแรงลม วัสดุอุปกรณ์ หลอดไฟ หล้าเทียม ต้นไม้ประดิษฐ์ ไม้อัด ไม้ไอศกรีม กังหันลม กล่องแบตเตอรี่ วัตถุประสงค์ 1. ใช้รูปร่าง รูปทรง ทางคณิตศาสตร์ในการออกแบบบ้าน 2. ใช้แรงลมเป็นพลังงานทดแทนไฟฟ้า วิธีการใช้งาน 1. ใช้กล่องแบตเตอรี่เพื่อแปลงแรงลมเป็นกระแสไฟฟ้า 2. ติดตั้งสวิตช์ไฟ 3. เปิด – ปิด สวิตช์ไฟ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
20	1. เด็กหญิงกวีนิธดา เจริญพันธุ์ 2. เด็กหญิงปัญญวีร์ ธรรมาวิวัฒน์กุล 3. เด็กชายรัชชานนท์ เตชะวชิระมณ 4. เด็กชายณภัสสกล อุปลา	ชื่อผลงาน บ้านพลังงานทดแทน แนวคิดทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปร่าง รูปทรง แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานไฟฟ้าจากโซล่าเซลล์ วัสดุอุปกรณ์ หลอดไฟ หล้าเทียม ต้นไม้ประดิษฐ์ ไม้อัด ไม้ไอศกรีม กล่องแบตเตอรี่ แผงโซล่าเซลล์ วัตถุประสงค์ 1. ใช้รูปร่าง รูปทรง ทางคณิตศาสตร์ในการออกแบบบ้านในอนาคต 2. ใช้พลังงานแสงอาทิตย์เป็นพลังงานทดแทนแปลงเป็นกระแสไฟฟ้าเพื่อใช้ในบ้าน วิธีการใช้งาน 1. ติดตั้งแผงโซล่าเซลล์บนหลังคาบ้าน 2. ใช้กล่องแบตเตอรี่เพื่อพลังงานแสงอาทิตย์จากแผงโซล่าเซลล์เป็นกระแสไฟฟ้า 3. ติดตั้งสวิตช์ไฟ 4. เปิด – ปิด สวิตช์ไฟ	 

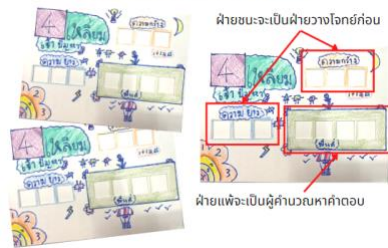
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
21	1. เด็กหญิงเบญญาภา ดวงพรม 2. เด็กหญิงกัญญพัชร์ คุณสิงห์ 3. เด็กหญิงณัฐชิตา จรเกษ 4. เด็กหญิงณิชาภัทร ศรีหอม 5. เด็กหญิงณัฏฐณิชา จิระยศ 6. เด็กหญิงญาดา วงศ์ประเสริฐ 7. เด็กหญิงปณณดา สารบุตร	ชื่อผลงาน กล่องมหัศจรรย์ แนวคิดทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปร่าง รูปทรง เรื่อง แกนสมมาตร วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ กล่องกระดาษแข็ง สติกเกอร์ กระดาษสี เทปกาว กรรไกร แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด วัตถุประสงค์ เพื่อแสดงแกนสมมาตรจากรูปร่าง รูปทรง ชนิดต่าง ๆ ด้วยการใช้กล่อง มหัศจรรย์ ในการตรวจสอบ วิธีการใช้งาน 1. ใส่รูปร่าง รูปทรงที่ต้องการ ตรวจสอบว่าเป็นแกนสมมาตรหรือไม่ สอดไว้ตรงกลางระหว่างกระดาษ 2. หากรูปในกระดาษแสดงรูปร่าง และ ขนาดเหมือนรูปต้นแบบ แสดงว่าเป็น รูปสมมาตร หากขนาดและรูปร่างไม่ เหมือนรูปต้นแบบ แสดงว่าไม่เป็นรูป สมมาตร	 

ผลงานนวัตกรรมคิดศาสตร์ ยุนิท ดี ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
22	เจ้าของผลงาน ยุนิท ดี 1 เด็กชายวรวิญชิต วรวิริยะประเสริฐ	ผลงาน เกมคณิตศาสตร์ การหารแบบมีเศษและไม่มีเศษ ความรู้ที่ใช้ เป็นการนำความรู้เรื่องการหารลงตัว กับการหารไม่ลงตัวระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาออกแบบเป็นโจทย์ปัญหา เล่นในโปรแกรม Scratch เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ วิธีการเล่น 1. ให้ผู้เล่นกรอกชื่อของตนเอง 2. นักเรียนเลือกจำนวนข้อในการเล่นได้ระหว่าง 5 ข้อ ถึง 10 ข้อ ลักษณะของคำถาม มี 2 แบบ โดยการสุ่มของโปรแกรม ดังนี้ แบบที่ 1 การหารแบบมีเศษ โดยโจทย์จะให้ จำนวนของลูกอม และจำนวนกลุ่มในการแบ่ง เมื่อแบ่งแล้วผลหารอาจจะเหลือเศษ หรือลงตัวขึ้นอยู่กับตัวเลขของโปรแกรมที่สุ่ม แบบที่ 2 เป็นการหารลงตัว โดยโจทย์จะให้ ยอดเงินที่ใช้ในการซื้อสินค้าและจำนวนชิ้นของสินค้าที่ได้รับ ให้ผู้เล่นหารราคาของสินค้าที่ซื้อมาผลหารจะได้จำนวนเต็มโจทย์	  

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
		ที่ได้รับจะมีตัวเลขที่ไม่ซ้ำกัน ทำให้ผู้เล่นต้องคำนวณใหม่ทุกครั้ง และไม่สามารถจำคำตอบเพื่อกลับมาเล่นซ้ำได้ 3. ให้ผู้เล่นพิมพ์คำตอบที่หาได้ในแต่ละข้อ 4. เมื่อตอบถูกจะได้คะแนนและทำโจทย์ในข้อถัดไปถ้าตอบผิดจะเฉลยคำตอบในข้อนั้นและทำต่อในข้อถัดไปจนครบทุกข้อแล้วจะมีการสรุปคะแนนที่สามารถเล่นได้ให้ทุกครั้ง ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ได้เรียนรู้วิธีการหารแบบลงตัวและไม่ลงตัว 2. ได้ฝึกทักษะการหารแบบลงตัวและไม่ลงตัว	
23	เจ้าของผลงาน ยูนิท ดี 1 เด็กหญิงณัฏฐ์ธัญญา หาญสุริย์	ผลงาน เกมคณิตศาสตร์ บันไดสลับ บวก ลบ คูณ หาร ความรู้ที่ใช้ เป็นการนำความรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ หาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาออกแบบเป็นประโยชน์สัญลักษณ์ เล่นในรูปแบบ Board Game บันไดสลับ เพื่อเพิ่มความสุข สนุกสนาน ความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์	  

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
		วิธีใช้ 1. ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เริ่มต้นที่จุด Start แล้ว เป่า ยิง ฉุบ เพื่อหาผู้เล่นคนแรก 2. ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋า เพื่อเดินตามจำนวนเลขที่ทอยได้ หากพบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ให้ดำเนินการดังนี้  หมายถึง โจทย์ปัญหา ให้ทอยลูกเต๋า + - x ÷ เพื่อเลือกโจทย์ แล้วหิบบไม้ไอติมเพื่อสุ่มโจทย์ หากตอบผิดให้ถอยหลัง 1 ช่อง หากตอบถูกให้อยู่ช่องเดิมที่เดินได้ STOP หมายถึง หยุดเล่นตาต่อไป 1 ตา  หมายถึง กลับไปยังจุด Start  หมายถึง ให้เดินต่อไปตามทิศทางของดาว 3. ให้ลำดับต่อไปดำเนินการซ้ำในข้อที่ 2. 4. เมื่อผู้เล่นคนแรกถึงจุด Finish พอดี ถือเป็นผู้ชนะ หากเดินเกินจุด Finish ให้ถอยหลังตามจำนวนที่ได้เกิน ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ได้เรียนรู้วิธีการบวก ลบ คูณ หาร 2. ได้ฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
24	เจ้าของผลงาน ยูนิท ดี 1 เด็กชายสิปปกร พงษ์พิริยะเดชะ	ผลงาน เกมคณิตศาสตร์ รูปสี่เหลี่ยมเจ้าปัญหา ความรู้ที่ใช้ ใช้ความรู้เรื่องการหาพื้นที่รูป สี่เหลี่ยมจัตุรัส สูตรการหาพื้นที่ คือ ด้าน x ด้าน ใช้ความรู้เรื่องการหาพื้นที่รูป สี่เหลี่ยมผืนผ้า สูตรการหาพื้นที่ คือ กว้าง x ยาว วิธีการเล่น 1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เป่ายิง ลูกกัน ฝ่ายใดชนะจะเป็นฝ่ายวาง โจทย์ก่อนและฝ่ายแพ้จะเป็นผู้ คำนวณหาคำตอบ 2. แต่ละฝ่ายเล่นรอบละ 5 คำถาม 3. ฝ่ายที่ชนะจะได้รางวัล ฝ่ายแพ้ จะไม่ได้รางวัล ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ได้ฝึกการคูณ 2. ได้เรียนรู้การหาพื้นที่และ หน่วยที่ใช้บอกพื้นที่	  

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
25	เจ้าของผลงาน ยูนิท ดี 2 เด็กชาย ณัฐชนันท์ ศิริวิภาณันท์	ผลงาน: วงล้อพิชิตโจทย์ปัญหา เศษส่วน ความรู้ที่ใช้: เป็นการนำความรู้เรื่องเศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาออกแบบเป็นโจทย์ปัญหา และประยุกต์กับวงล้อสุ่ม เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น และดึงดูดความสนใจของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ วิธีการเล่น 1. ผู้เล่นหมุนวงล้อสุ่ม 2. หยิบโจทย์ปัญหาที่ได้รับตามหมายเลข 3. ผู้เล่นอ่านโจทย์ปัญหาและหาประโยคสัญลักษณ์ เพื่อตรวจสอบคำตอบ 4. ให้ผู้เล่นหมุนปุ่มสีเขียวที่วงล้อในเลขที่ได้มาด้านหลังเพื่อเช็คประโยคสัญลักษณ์ 5. หาคำตอบของโจทย์ปัญหาที่ได้รับ และเช็คคำตอบหลังป้ายโจทย์ปัญหา ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ได้ฝึกการบวก ลบ เศษส่วน 2. ได้ฝึกการวิเคราะห์โจทย์ปัญหา	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
26	เจ้าของผลงาน ยูนิท ดี 2 เด็กหญิงณพัตรศอร โขมานะสิน	ผลงาน: ตู้บูรณาการเศษส่วน ทศนิยม และร้อยละ ความรู้ที่ใช้: เป็นการนำความรู้เรื่อง เศษส่วน ทศนิยม และร้อยละ มาประยุกต์ร่วมกัน เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ แล้วนำความรู้นั้นไปแก้โจทย์ปัญหา เล่นร่วมกับวงล้อสุ่ม เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น และดึงดูดความสนใจของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ วิธีใช้ 1. ผู้เล่นหมุนวงล้อ 2. หยิบโจทย์ปัญหาที่ได้รับตามหมายเลข 3. ทดลองแก้ปัญหา 4. ดูความสัมพันธ์ของเศษส่วน ทศนิยม และร้อยละ เพื่อช่วยหาคำตอบ 5. ตรวจสอบคำตอบ ประโยชน์ที่ได้รับ 1. เห็นความสัมพันธ์ของเศษส่วน ทศนิยม และร้อยละ 2. ได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา เศษส่วน ทศนิยม และร้อยละ	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
27	เจ้าของผลงาน ยูนิท ดี 2 เด็กหญิงณัฏฐ์ธาดา ธนาสิทธิวรชัย	ผลงาน: เรขาคณิตมหัศจรรย์ ความรู้ที่ใช้: ใช้ความรู้เรื่องการบวก ลบ ทศนิยม เศษส่วน การคูณ การหาร และการบวก ลบ คูณ หารละคน โดยแต่ละเรื่องจะถูกแบ่งตามรูปเรขาคณิต วงกลม เรื่อง การหาร สามเหลี่ยม เรื่อง การคูณ สี่เหลี่ยม เรื่อง เศษส่วน ห้าเหลี่ยม เรื่อง ทศนิยม หกเหลี่ยม เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารละคน โดยประยุกต์ความรู้ต่าง ๆ เหล่านี้กับเกมบันไดงู เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น และดึงดูดความสนใจของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ วิธีการเล่น 1. ตกลงกันระหว่างผู้เล่นว่าใครจะได้เริ่มก่อน 2. ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋า ถ้าวอกแต้มใดให้เดินตามจำนวนนั้น 3. สลับเล่นกับผู้เล่นคนต่อไป 4. ถ้าเดินไปหยุดที่ช่องรูปเรขาคณิต ให้หยิบคำถามตามรูปเรขาคณิตนั้น ๆ เพื่อทำโจทย์ กรณีถูก ให้อยู่ตำแหน่งเดิม กรณีผิด ให้เดินถอยหลัง 3 ช่อง 5. ผู้เล่นคนใดถึงเส้นชัยก่อน จะเป็นผู้ชนะ ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ได้ทบทวนความรู้คณิตศาสตร์ผ่านเกม 2. ได้ฝึกทักษะคิดเลขเร็ว ผ่านการแก้ปัญหาเรื่อง การบวก ลบ ทศนิยม เศษส่วน การคูณ การหาร และการบวก ลบ คูณ หารละคน	  

ผลงานนวัตกรรมคณิตศาสตร์ ยูนิต อี ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
28	เจ้าของผลงาน ยูนิต อี1 1. เด็กชายกันตพงศ์ พิมพวงศ์ 2. เด็กชายศวกกร สุวรรณศรี 3. เด็กหญิงนันท์นภัส อารัมภวีโรจน์ 4. เด็กหญิงลดาภาณี หอวิจิตร	ผลงาน Maths/Maze เป็นเกมเขาวงกต มีสองชั้น ชั้นแรกเป็นเขาวงกต ชั้นที่สองเป็นพื้นที่รับลูกแก้วที่ตกหลุม ใช้ความรู้เรื่องการวัดเรขาคณิตในการสร้าง และแก้โจทย์ปัญหาในการเดินลูกแก้ว วิธีการเล่น 1. นำลูกแก้วใส่ลงไปในราง 2. เหยียดเกมไปมาให้ลูกแก้วไหลไปในทิศทางที่เป็นทางออก 3. เมื่อลูกแก้วผ่านเครื่องหมายคำถามทุกครั้งให้สุ่มหยิบลูกปิงปองคำถาม แล้วตอบคำถาม (ภายในเวลา 5 นาที) 4. ถ้าลูกแก้วไหลตกหลุมหาทางออกไม่เจอถือว่าจบเกม 5. ถ้าลูกแก้วไหลไปไม่ตกหลุมและเจอทางออกถือว่าชนะเกม ประโยชน์ที่ได้รับ ได้ฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หารทางคณิตศาสตร์	 
29	เจ้าของผลงาน ยูนิต อี1 1. เด็กหญิงสุณัฐา ลีลาลาวัณย์ 2. เด็กหญิงณภัทรดา แสงภักดีจิต 3. เด็กหญิงปภาดา เดชอุดมพร 4. เด็กหญิงอารียา บัวละคร	ผลงาน Candy candy ความรู้ที่ใช้ เรื่องรูปเรขาคณิตในการประกอบตู้และตกแต่งตู้ Candy candy ใช้ความรู้เรื่อง การวัดความยาวและวงกลมในการวัดขนาดของเหรียญและช่องใส่เหรียญ	

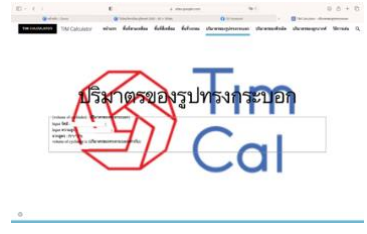
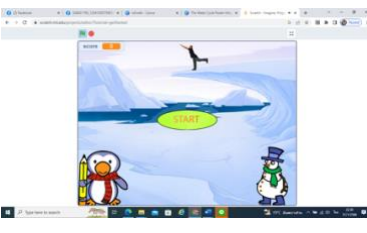
ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
		วิธีใช้ 1. หยอดเหรียญ 10 บาท ใส่ตรงช่องใส่เหรียญ (coin) โดยใส่แนวตั้ง 2. หมุนปุ่มไปตามลูกศรให้เหรียญตกในช่องแล้วหมุนกลับทางเดิม 3. รับขนมที่ช่องรับของ 4. ถ้าลูกแก้วไหลตกหลุมหาทางออกไม่เจอถือว่าจบเกม ประโยชน์ที่ได้รับ ใช้ออกแบบตู้ขายสินค้าในอนาคต	
30	เจ้าของผลงาน ยูนิท อี1 1. เด็กชายธีรยุทธ วิถีไตรรงค์ 2. เด็กชายธนพล วรวิริยะประเสริฐ 3. เด็กชายชยุต ถีอาสนา 4. เด็กชายปฐวี อุ่นใจชน	ผลงาน วงล้อחרษา ความรู้ที่ใช้ รูปเรขาคณิต เพิ่มมอเตอร์ในการหมุนวงล้อสุ่มกล่องคำถามเพื่อให้ผู้เล่นได้ลุ้นและสนุกในการเล่น วิธีการเล่น 1. เปิดสวิตช์หมุนวงล้อเพื่อสุ่มกล่องคำถามที่มีความยากง่ายต่างกัน 2. หยิบคำถามจากกล่อง 3. ตอบคำถามที่ได้รับภายในเวลาที่กำหนด 4. ถ้าตอบคำถามถูกต้องจะได้รางวัลตอบไม่ถูกพี่จะสอน ประโยชน์ที่ได้รับ ได้ฝึกทักษะทางคณิตให้คิดเลขเร็วขึ้น	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
31	เจ้าของผลงาน ยูนิท อี1 เด็กหญิงพิชานันท์ ช่อศิริสวัสดิ์	วงล้อสูตรคูณ การท่องสูตรคูณนั้นยังเป็นสิ่งจำเป็นต่อการคิดคำนวณในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง แม้เป็นเรื่องเล็กน้อย แต่มีความสำคัญต่อการเรียน การท่องสูตรคูณได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนคณิตศาสตร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้หลาย อย่าง ความรู้ที่ใช้ สูตรคูณ, การคูณ วิธีเล่น 1. เมื่อต้องการดูสูตรคูณแม่ 2 ให้ดูแผ่นวงล้อ 2 แล้วหมุนวงล้อให้ตรงกับตัวเลขที่ต้องการจะคูณ จะได้คำตอบตอบออกมาในช่องผลลัพธ์ 2. สูตรคูณแม่อื่นก็ทำเหมือนแม่ 2 ประโยชน์ 1. ช่วยในเรื่องการทำโจทย์การคูณ การหาร เศษส่วน ร้อยละ การคำนวณพื้นที่ต่าง ๆ ให้คิดคำนวณได้ง่ายและได้คำตอบเร็วขึ้น 2. ช่วยในการเรียนรู้สูตรคูณให้น่าสนใจมากขึ้น โดยใช้สื่อเพิ่มความสนใจของผู้เรียน	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
32	เด็กชายธานินทร์ ปิยะพรมดี	ชื่อผลงาน เกมหมุนวงล้อสุ่มคำถาม แนวคิด 1. วงล้อคณิตศาสตร์ 2. บัตรคำถามตามสีต่าง ๆ 3. ใช้กระดาษแข็งและกระดาษสี 4. รางวัล	
33	เด็กชายวชิรวิชญ์ สิตลพฤกษ์	ชื่อผลงาน เกมคณิตศาสตร์พาเพลิน ป.5 แนวคิด 1. โปรแกรม Scratch 2. โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ระดับ ป.5 3. ทักษะการเขียนโปรแกรม 4. การออกแบบวิธีการเล่น	
34	เด็กชายภวิชัยพร นามโสธร	ชื่อผลงาน เกมบันไดแมวแสนสนุก แนวคิด 1. ใช้แผ่นปาเป้าและลูกดอก 2. กล่องกระดาษนำมาใส่โจทย์ 3. ไม้ไอติมนำมาทำเป็นด้ามจับโจทย์ ปัญหา 4. กระดาษสีนำมาตัดเป็นดอกไม้	

ผลงานนวัตกรรมคณิตศาสตร์ ยูนิต เอฟ ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
35	เด็กชายกันธณัฐ พันธุ์โอภาส	ชื่อผลงาน โคมไฟรูปสามเหลี่ยม แนวคิดทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปสามเหลี่ยม - รูปสามเหลี่ยมเป็นรูปที่มีประสิทธิภาพสำหรับสถาปัตยกรรม - การนำสามเหลี่ยมชนิดต่างๆ ประกอบเป็นชิ้นงาน แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ - ไฟฟ้า - การกระจายน้ำหนัก ประโยชน์การใช้งาน ใช้เป็นโคมไฟสำหรับส่องสว่าง และประดับตกแต่ง	
36	เด็กชายภัทรวิศว์ บุษราคัม	ชื่อผลงาน ไดโนเสาร์ลูกบาศก์ แนวคิด - โครงสร้างไดโนเสาร์ - เส้นรอบวงของวงกลม - รูปคลี่ของลูกบาศก์ - น้ำหนักของวัตถุ ประโยชน์การใช้งาน เป็นแบบจำลอง เพื่อศึกษาและหาความสมดุลในโมเดลเล็ก นำไปสู่การสร้างโมเดลขนาดใหญ่ขึ้น ไปจนถึงโครงสร้างสถาปัตยกรรม	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
37	เด็กชายพัชรนันท์ ชินอาจ	ชื่อผลงาน Tim Calculator แนวคิดทางคณิตศาสตร์ พื้นที่และปริมาตรของรูปเรขาคณิต แนวคิดทางคอมพิวเตอร์ การเขียนโค้ด HTML ประโยชน์การใช้งาน ช่วยกระชับเวลาและสามารถคำนวณได้อย่างแม่นยำ วิธีการใช้ 1 กดรูปเรขาคณิตที่ต้องการหาพื้นที่หรือปริมาตร 2 ใส่ข้อมูลลงในช่องที่กำหนดไว้ แล้วระบบจะประมวลผลให้	 
38	เด็กชายภาคภูมิ พัวพาณิชย์กุล	ชื่อผลงาน scratch math game kkk แนวคิด ทางคณิตศาสตร์ รูปวงกลม แนวคิดทางคอมพิวเตอร์ การเขียนโค้ดคำสั่ง ด้วยโปรแกรม Scratch กติกาการเล่น 1. กดธงสีเขียว ให้ปุ่ม Start ขึ้นที่หน้าจอ Scratch 2. เริ่มเกม เมื่อเริ่มเกมแล้ว ให้ผู้เล่นอ่านโจทย์ 3. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง 4. พิมพ์คำตอบที่เลือกลงในช่องพิมพ์คำตอบ	 

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
39	เด็กชายชานากร โหมมานะสิน	ชื่อผลงาน ตู้ใช้คำนวณและวิเคราะห์ BMI แนวคิดทางคณิตศาสตร์ - ทศนิยม - เลขยกกำลัง แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ พลังงานที่ร่างกายควรได้รับอย่างเหมาะสม วิธีการใช้งาน - ผู้ที่สนใจ (อายุ 20 ปีขึ้นไป) กรอกข้อมูลลงในกระดาษที่ถูกจัดเตรียมไว้ - คำนวณโดยนำน้ำหนักตั้ง หาร ด้วยส่วนสูง - เมื่อได้ผลคำนวณ เทียบกับ กรอบสีและตารางรางมาตรฐาน แล้วดูวิธีปฏิบัติที่เหมาะสม หากผลการวิเคราะห์ไม่ตรงตามเกณฑ์ปกติ ให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมตามคำแนะนำ	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
40	เด็กชายสยาม เขียวสมอ	ชื่อผลงาน laptop stand แนวคิด 1. แก้ปัญหาทำนั่งที่ไม่เหมาะสม 2. มุม 3. การวัด 4. รูปเรขาคณิต 5. อัตราส่วนตรีโกณมิติ ประโยชน์การใช้งาน ช่วยให้ผู้ใช้งานมีทำนั่งที่เหมาะสม ถูกต้อง สะดวกในการเก็บอุปกรณ์ต่อพ่วง	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
41	เด็กชายกัญจน์สิน วงศ์ไกรสิน	ชื่อผลงาน เกมส่วนประกอบของวงกลม แนวคิด 1. พิวเจอร์บอร์ดไว้ตัดรูปวงกลม 2. บัตรจากกระดาษสีที่บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ของวงกลม 3. รางวัล 4. เนื้อหารูปวงกลม	

ลำดับ	ชื่อเจ้าของผลงาน	ชื่อผลงาน/แนวคิด	ผลงาน
42	เด็กหญิงวิชุดา แมคแค็บ	ชื่อผลงาน สมการสุดสนุก แนวคิด 1. โปรแกรม Scratch 2. โจทย์ปัญหาสมการ 3. ทักษะการเขียนโปรแกรม 4. การออกแบบวิธีการเล่น	