

เกมบิงโกการลบทศนิยม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทศนิยมและเศษส่วน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การลบทศนิยม
รายวิชาคณิตศาสตร์ 1 รหัสวิชา ค21101 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วัสดุ - อุปกรณ์

1. ตารางบิงโก 3×3

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

2. แผ่นป้ายโจทย์การลบทศนิยม 12 แผ่นป้าย

| | | |
|----------------|----------------|----------------|
| $(-0.5) - 2.7$ | $3.7 - 1.2$ | $1.2 - (-3.1)$ |
| $1.7 - 4.3$ | $(-1.3) - 3.4$ | $4.9 - 2.2$ |
| $(-1.9) - 2.2$ | $2.8 - 5.6$ | $1.3 - 4.4$ |
| $2.2 - (-1.1)$ | $2.5 - 6$ | $4 - 0.6$ |

3. จำนวน 12 จำนวน ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากโจทย์การลบทศนิยมในข้อ 2

-3.2 2.5 4.3 -2.6 -4.7 2.7 -4.1 -2.8 -3.1 3.3 -3.5 3.4

วิธีการเล่น

- 1) ครูแจกตารางบิงโก 3×3 ให้นักเรียนคนละ 1 ตาราง
- 2) นักเรียนเลือกจำนวนต่อไปนี้เขียนลงไปในตารางบิงโกที่ได้ โดยเลือกเพียง 9 จำนวน
 -3.2 2.5 4.3 -2.6 -4.7 2.7
 -4.1 -2.8 -3.1 3.3 -3.5 3.4
- 3) ครูเลือกแผ่นป้ายการลบทศนิยมติดบนกระดานให้นักเรียนคิดหาผลลัพธ์แล้วกากบาททับทศนิยมที่อยู่ในตารางบิงโกของตนเอง
- 4) ทำเช่นข้อ 3 ไปเรื่อยๆ จนกระทั่งมีนักเรียนคนใดคนหนึ่งบิงโกก็จะเป็นผู้ชนะ