



แนะนำการใช้โปรแกรมบทเรียน

โปรแกรมบทเรียนโดยใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม The Geometer's Sketchpad ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยเป็นสื่อที่ส่งเสริม สนับสนุนครูผู้สอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

โรงเรียนนางแดดวังชมภูวิทยา รัชมิ่งคลาสิก ได้จัดซื้อโปรแกรม The Geometer's Sketchpad เวอร์ชัน 4.06th และเวอร์ชัน 5.06th เพื่อนำมาใช้ในการกิจการส่งเสริมพัฒนาสื่อและส่งเสริมสนับสนุน ครูผู้สอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นไป ซึ่งสื่อประกอบการเรียนนี้ สร้างขึ้นจากโปรแกรม The Geometer's Sketchpad เวอร์ชัน 5.06th

การใช้โปรแกรมบทเรียนโดยใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม เวอร์ชัน 5.06th ต้องใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้จัดทำไว้ควบคู่กันแล้ว

การเตรียมตัวในการใช้โปรแกรมบทเรียนประกอบการเรียนการสอน

การเตรียมตัวสำหรับการนำโปรแกรมบทเรียนโดยใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีข้อควรปฏิบัติดังนี้

การเตรียมตัวสำหรับครูผู้สอน

การเตรียมตัวสำหรับครูผู้สอน เพื่อให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีความสะดวก รวดเร็วและ ทำให้ผลการปฏิบัติกิจกรรมบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนควรเตรียมตัวดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหา เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งสามารถศึกษาได้จากหนังสือคู่มือครูกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของกระทรวงศึกษาธิการและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจัดทำไว้ในชุดกิจกรรมที่ใช้ สื่อจากโปรแกรม The Geometer's Sketchpad

2. จัดหาโปรแกรม GSP เวอร์ชัน 5.06th และทำการติดตั้งลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้งานให้เรียบร้อยก่อนการใช้งาน

3. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน ศึกษา แบบฝึกปฏิบัติในแผนการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้โปรแกรมบทเรียนอย่างละเอียดพร้อมทั้งเปิดไฟล์ GSP สื่อ ศึกษาควบคู่ไปด้วย ทดลองและฝึกทักษะการใช้โปรแกรมบทเรียนประกอบการเรียนการสอน โดยใช้คีย์บอร์ด คลิกลาก ลากเมาส์ และทดลองใช้ ปุ่มในการนำเสนอต่าง ๆ ในไฟล์ GSP แต่ละกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนและไม่ควรข้ามขั้นตอน เพราะการแสดงผลของสื่อแต่ละรายการ อาจเกิดความผิดพลาดในการนำเสนอได้

4. ศึกษาวิธีการแก้ปัญหา การใช้ไฟล์จากหัวข้อการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น ในคู่มือการใช้สื่อเล่มนี้

5. ควรหาโอกาสทดลองปฏิบัติการใช้โปรแกรมบทเรียน ทั้งในเรื่องสถานที่ อุปกรณ์ และเวลา โดยทดลองกับนักเรียนก่อนนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยทดลองกับนักเรียน 1 – 3 คน หรือมากกว่า ก่อนนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ทั้งนี้เพื่อความพร้อม ความคล่องแคล่ว และความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมตัวของนักเรียน

การเตรียมตัวของนักเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสะดวกราบรื่นและทำให้ผลการปฏิบัติกิจกรรมบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนควรแนะนำนักเรียนก่อนร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในแบบฝึกปฏิบัติ/ใบงานและตามที่ครูผู้สอนกำหนดให้ปฏิบัติในแต่ละกิจกรรมเป็นอย่างดี

2. เตรียมสื่อและอุปกรณ์ในการเรียนให้ครบครัน เช่น สมุดบันทึก ปากกา ดินสอ ยางลบ หนังสือเรียนคณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.1

การแก้ไขปัญหเบื้องต้น

1. การแสดงผลที่ภาพล้นหน้าจอ เนื่องจากภาพที่สร้างกับหน้าจอที่แสดงผล ไม่ตรงกัน ให้แก้ไขโดยตั้งปรับหน้าจอเป็นขนาด 1366 X 768 pixel แทน

2. ไฟล์สื่อประกอบการเรียนการสอนสำหรับประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผิดพลาด หรือคลาดเคลื่อน อันเกิดจากผู้ใช้อยู่คลิกมากเกินไป ลากเมาส์มากกว่า คลิกลำดับขั้นตอนต่างๆ ก่อน ขณะที่การแสดงผลก่อนหน้านั้นยังไม่สิ้นสุดหรืออื่นใดก็ตาม ให้แก้ไขโดยปิดไฟล์ที่กำลังใช้งานเดิมโดยไม่บันทึก แล้วเปิดไฟล์ขึ้นมาใช้ใหม่

3. การใช้งานครั้งก่อน ปิดไฟล์ และบันทึก ในขณะที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากภาพเริ่มต้นในคู่มือ เมื่อจะทำการใช้ใหม่หรือนำมาทบทวน ไม่สามารถดำเนินการตามคู่มือกำหนดได้ ให้แก้ไขโดย เลือกเปิดไฟล์ จาก CD ROM แล้วบันทึกลงในฮาร์ดดิสก์ สำหรับใช้งานใหม่บันทึกไฟล์ทุกครั้ง ที่ โปรแกรมถามว่าบันทึกหรือไม่ จะต้องตอบว่าไม่ เพื่อจะใช้ไฟล์ที่เริ่มต้นเหมือนที่กำหนดในคู่มือ

4. ขณะเปิดไฟล์ ปรากฏว่ากล่องเครื่องมือด้านซ้ายของโปรแกรมหายไป แก้ไขให้มีกล่องคำสั่งใช้เหมือนเดิมโดยคลิกที่แสดงผล เลือกกล่องเครื่องมือ

5. ขณะเปิดไฟล์ ไม่สามารถมองเห็นหน้ากระดาษหลายๆ หน้าของไฟล์ (หรือหน้าต่างๆย่อยๆ ของไฟล์) ให้คลิกที่ปุ่มขยายหน้าจอ (มุมขวาบนของหน้าจอ)



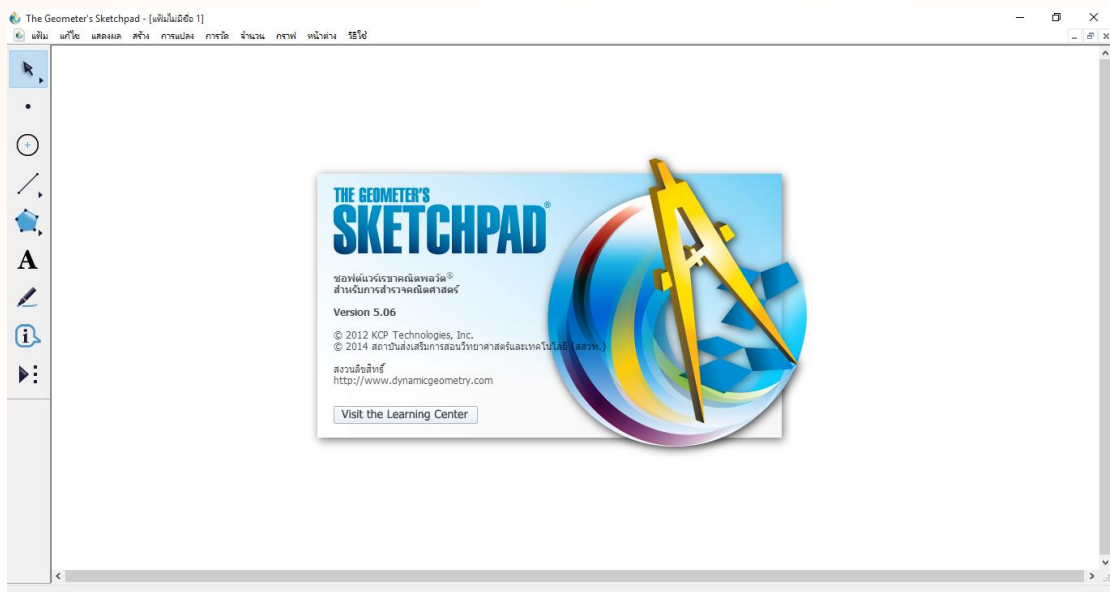
คู่มือการใช้โปรแกรมบทเรียน เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม โดยใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad

ขั้นตอนการเปิดโปรแกรมบทเรียน ประกอบการจัดการเรียนรู้

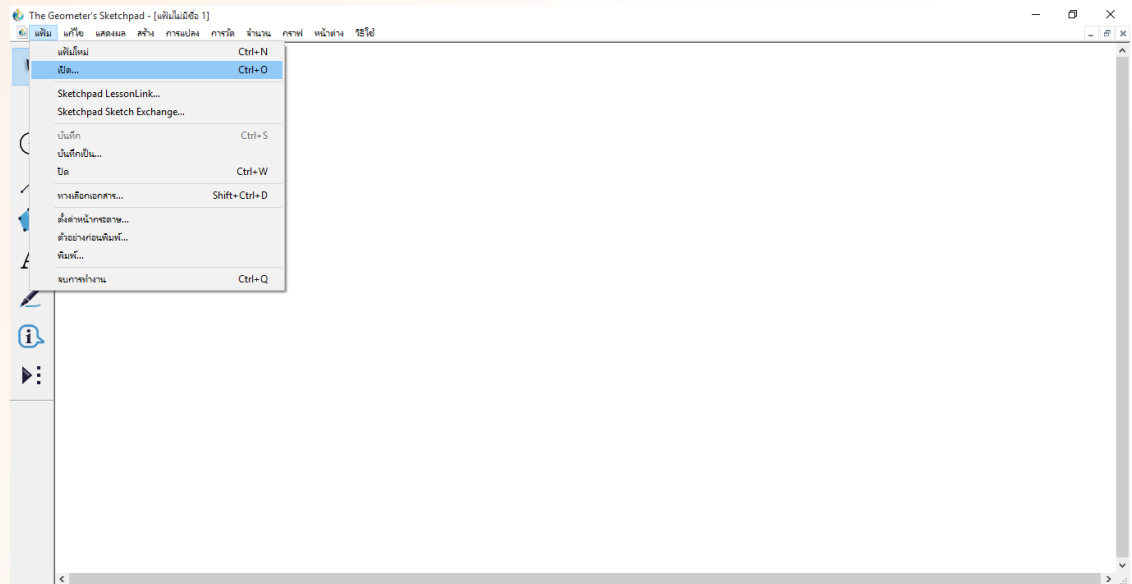
1. ปรับความละเอียดของหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็น 1366 x 768
2. เปิดโปรแกรม GSP 5.06th จากไอคอนบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ดังรูป ให้คลิก 1 ครั้ง



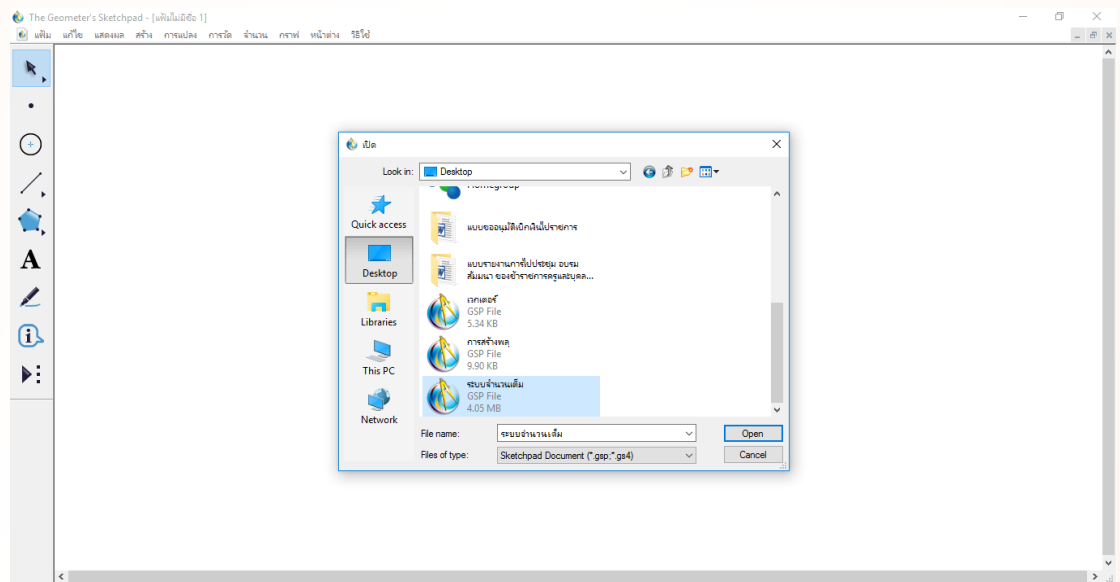
จะพบหน้าต่าง



3. ไปที่เมนูแฟ้ม กดเปิด



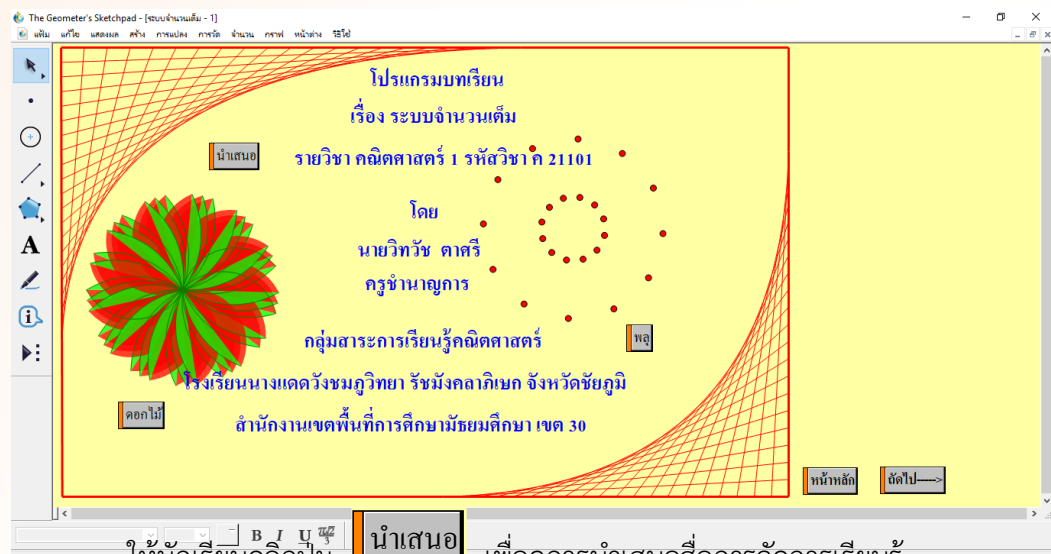
แล้วเลือกที่อยู่เป็น Desktop เลือก ไฟล์ ระบบจำนวนเต็ม



ส่วนหน้าของสื่อ

หน้าต่าง “ปกหน้า”

เมื่อเข้าสู่ไฟล์เรียบร้อยแล้วจะปรากฏหน้าต่าง ดังรูป



ให้นักเรียนคลิกปุ่ม **นำเสนอ** เพื่อดูการนำเสนอสื่อการจัดการเรียนรู้

ปุ่ม **ดอกไม้ม** สำหรับการเคลื่อนไหวดอกไม้

ปุ่ม **พลู** สำหรับการเคลื่อนไหวพลู

ปุ่ม **หน้าหลัก** สำหรับไปที่หน้าหลัก

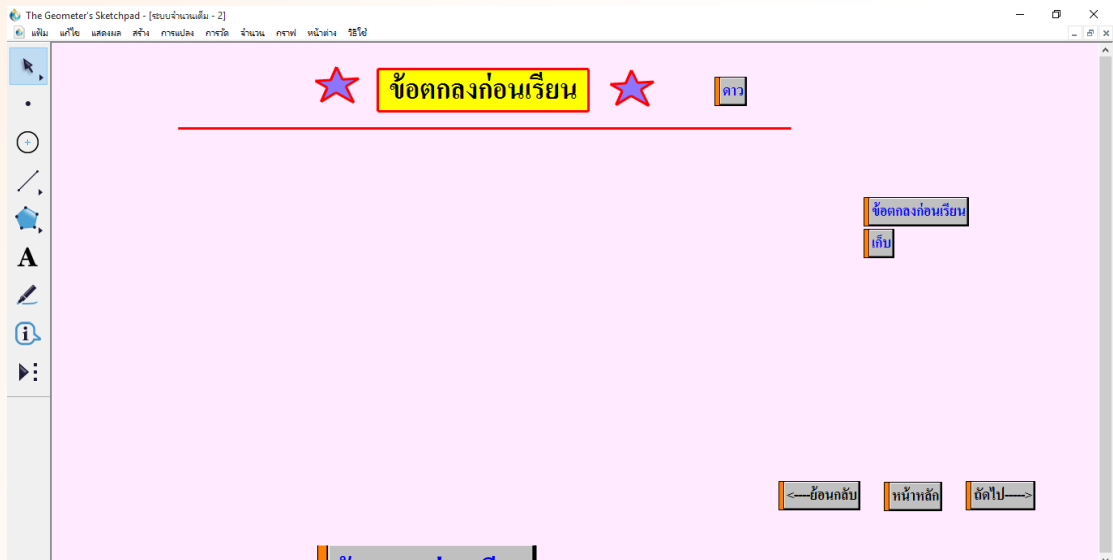
ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

เมื่อนักเรียนดูการนำเสนอจบแล้วให้คลิกปุ่ม **ถัดไป-->**



หน้าต่าง “ข้อตกลงก่อนเรียน”

เข้าสู่หน้าต่าง ข้อตกลงก่อนเรียน เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อตกลงก่อนเรียน



ให้นักเรียนคลิก ปุ่ม **ข้อตกลงก่อนเรียน** เพื่อชมการนำเสนอข้อตกลงก่อนเรียน

ปุ่ม **ดาว** เพื่อชมการเคลื่อนไหวดาว

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้

ปุ่ม **หน้าหลัก** สำหรับไปที่หน้าหลัก

ปุ่ม **ถัดไป---->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

เมื่อนักเรียนอ่านข้อตกลงก่อนเรียนจบแล้ว ให้นักเรียนคลิกปุ่ม **ถัดไป---->** เพื่อเข้าสู่หน้าต่อไป

หน้าต่าง “มาตรฐาน/ตัวชี้วัด”

เข้าสู่หน้าต่าง มาตรฐาน/ตัวชี้วัด เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจถึงความหลากหลายของการแสดงจำนวนและการใช้จำนวนในชีวิตจริง	ค 1.1
ตัวชี้วัด ค 1.1ม.1/1 ระบุหรือยกตัวอย่าง และเปรียบเทียบจำนวนเต็มบวก	ค 1.2
จำนวนเต็มลบ ศูนย์ เศษส่วนและทศนิยม	ค 1.4
มาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการของจำนวนและความสัมพันธ์ระหว่าง	
การดำเนินการต่าง ๆ และใช้การดำเนินการในการแก้ปัญหา	
ตัวชี้วัด ค 1.2ม.1/1 บวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม และนำไปใช้แก้ปัญหา	
ตระหนักถึงความสมเหตุสมผลของคำตอบ/ขั้นตอนวิธีที่เกิดขึ้นจากการบวก การลบ การคูณ การหาร	
และบอกความสัมพันธ์ของการบวกกับการลบ การคูณกับการหารของจำนวนเต็ม	animation
มาตรฐาน ค 1.4 เข้าใจระบบจำนวนและนำเสนอเกี่ยวกับจำนวนไปใช้	
ตัวชี้วัด ค 1.4ม.1/1 นำความรู้และสมบัติเกี่ยวกับจำนวนเต็มไปใช้ในการแก้ปัญหา	<---ย้อนกลับ

ให้นักเรียนคลิกปุ่ม

- ปุ่ม **ค 1.1** เพื่อชมการนำเสนอ มาตรฐาน ค 1.1
- ปุ่ม **ค 1.2** เพื่อชมการนำเสนอ มาตรฐาน ค 1.2
- ปุ่ม **ค 1.4** เพื่อชมการนำเสนอ มาตรฐาน ค 1.4
- ปุ่ม **animation** เพื่อชมการเคลื่อนไหว
- ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้
- ปุ่ม **หน้าหลัก** สำหรับไปที่หน้าหลัก
- ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

เมื่อนักเรียนอ่านมาตรฐาน/ตัวชี้วัด จบแล้ว ให้นักเรียนคลิกปุ่ม **ถัดไป-->** เพื่อเข้าสู่หน้าต่างต่อไป

หน้าต่าง “จุดประสงค์การเรียนรู้”

เข้าสู่หน้าต่าง จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุหรือยกตัวอย่างจำนวนเต็มบวก จำนวนเต็มลบ และศูนย์ได้
2. เปรียบเทียบจำนวนเต็มได้
3. บวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็มได้
4. อธิบายผลที่เกิดขึ้นจากการบวก การลบ การคูณ และการหารจำนวนเต็ม พร้อมทั้งบอก ความสัมพันธ์ของการดำเนินการได้
5. นำความรู้และสมบัติเกี่ยวกับจำนวนเต็มไปใช้ได้

ให้นักเรียนคลิก ปุ่ม **ข้อ 1** เพื่อชมการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อ 1

ปุ่ม **ข้อ 2** เพื่อชมการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อ 2

ปุ่ม **ข้อ 3** เพื่อชมการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อ 3

ปุ่ม **ข้อ 4** เพื่อชมการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อ 4

ปุ่ม **ข้อ 5** เพื่อชมการนำเสนอจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อ 5

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้า

ปุ่ม **หน้าหลัก** สำหรับไปที่หน้าหลัก

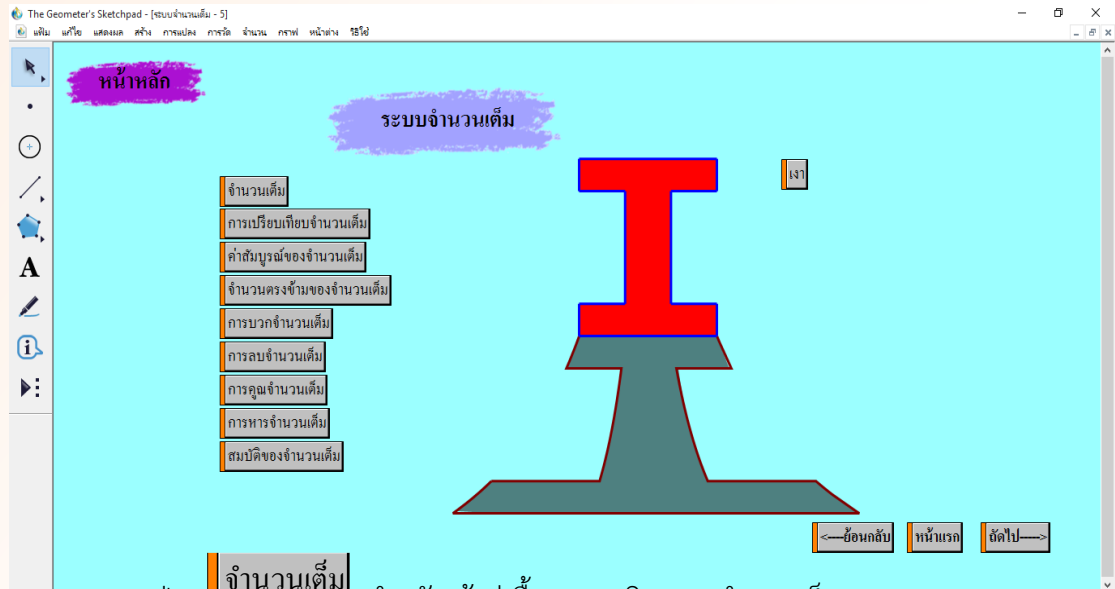
ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนคลิกปุ่ม

ถัดไป-->

หน้าต่าง “หน้าหลัก”

หน้าต่าง หน้าหลัก เป็นหน้าต่างที่เชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆไว้



ปุ่ม **จำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรมจำนวนเต็ม

ปุ่ม **การเปรียบเทียบจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรมการเปรียบเทียบ

จำนวนเต็ม

ปุ่ม **ค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม ค่าสัมบูรณ์ของ

จำนวนเต็ม

ปุ่ม **จำนวนตรงข้ามของจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม จำนวนตรงข้ามของ

จำนวนเต็ม

ปุ่ม **การบวกจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม การบวกจำนวนเต็ม

ปุ่ม **การลบจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม การลบจำนวนเต็ม

ปุ่ม **การคูณจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม การคูณจำนวนเต็ม

ปุ่ม **การหารจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม การหารจำนวนเต็ม

ปุ่ม **สมบัติของจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่เนื้อหาและกิจกรรม สมบัติของจำนวนเต็ม

ปุ่ม **เงา** สำหรับชมการเคลื่อนไหวเงา

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้

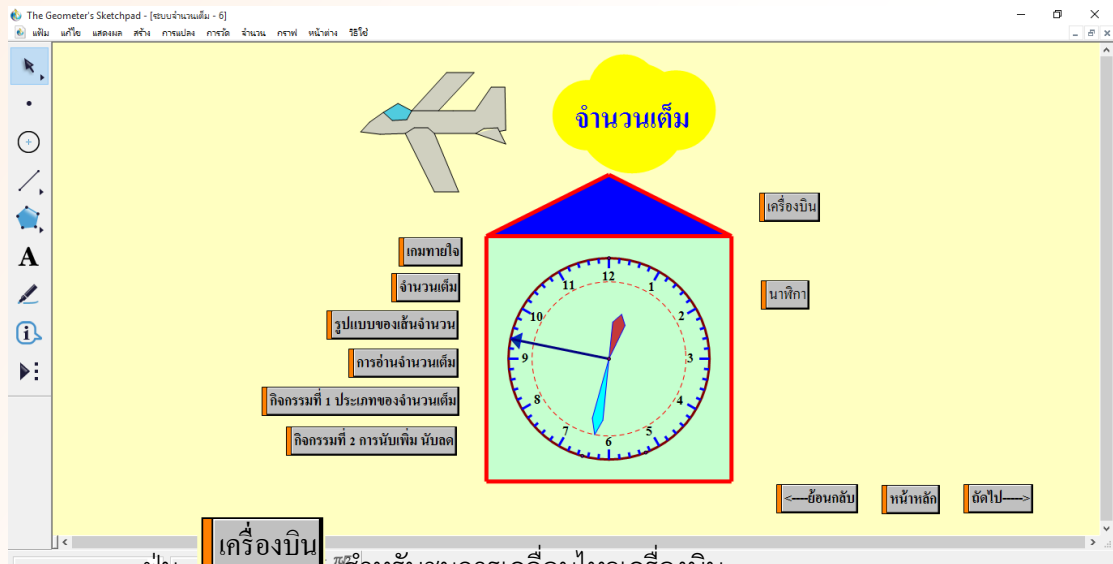
ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก

ปุ่ม **ถัดไป---->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป



หน้าต่าง “หน้าหลักจำนวนเต็ม”

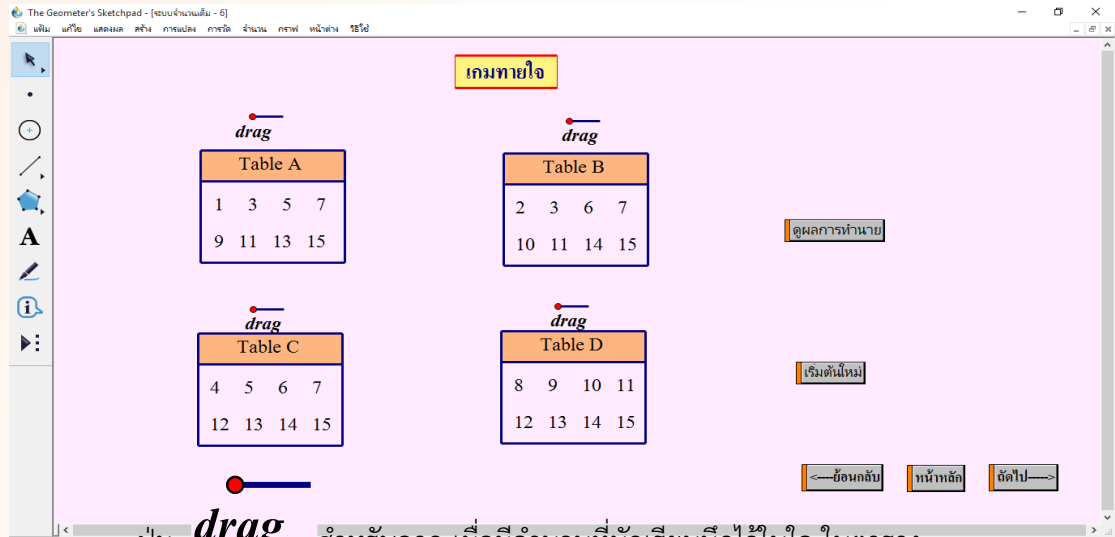
เข้าสู่หน้า จำนวนเต็ม เพื่อเรียนและทำกิจกรรมเกี่ยวกับ จำนวนเต็ม



- ปุ่ม **เครื่องบิน** สำหรับชมการเคลื่อนไหวเครื่องบิน
- ปุ่ม **นาฬิกา** สำหรับชมการเคลื่อนไหวนาฬิกา
- ปุ่ม **เกมทายใจ** สำหรับเข้าสู่ เกมทายใจ
- ปุ่ม **จำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวนเต็ม
- ปุ่ม **รูปแบบของเส้นจำนวน** สำหรับเข้าสู่กิจกรรม รูปแบบของเส้นจำนวน
- ปุ่ม **การอ่านจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่กิจกรรม การอ่านจำนวนเต็ม
- ปุ่ม **กิจกรรมที่ 1 ประเภทของจำนวนเต็ม** สำหรับเข้าสู่กิจกรรมประเภทของจำนวนเต็ม
- ปุ่ม **กิจกรรมที่ 2 การนับเพิ่ม นับลด** สำหรับเข้าสู่กิจกรรม การนับเพิ่ม นับลด
- ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้
- ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก
- ปุ่ม **ถัดไป---->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

หน้าต่าง “เกมทายใจ”

เข้าสู่หน้า เกมทายใจ เพื่อใช้เป็นกิจกรรมก่อนเรียน



ปุ่ม **drag** สำหรับลาก เมื่อมีจำนวนที่นักเรียนนึกไว้ในใจ ในตาราง

ปุ่ม **ดูผลการทำนาย** สำหรับดูคำตอบของจำนวนที่นักเรียนนึกไว้ในใจ

ปุ่ม **เริ่มต้นใหม่** เพื่อเริ่มต้นใหม่

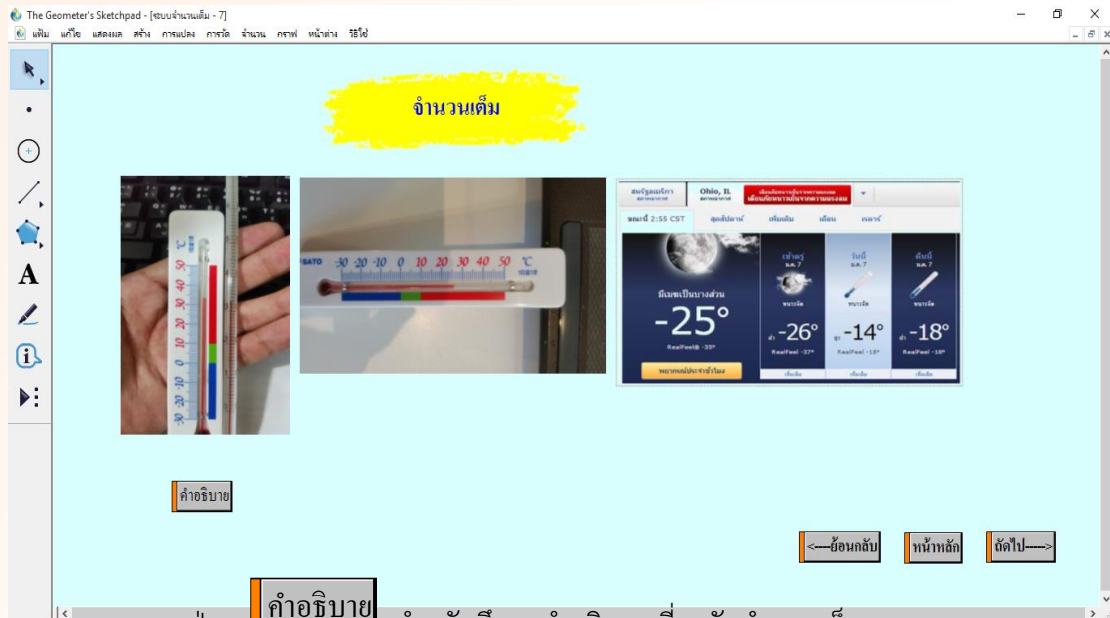
ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้

ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก

ปุ่ม **ถัดไป---->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

หน้าต่าง “จำนวนเต็ม”

เข้าสู่หน้า จำนวนเต็ม เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของจำนวนเต็ม



ปุ่ม **คำอธิบาย** สำหรับศึกษาคำอธิบายเกี่ยวกับจำนวนเต็ม

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้

ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก

ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป



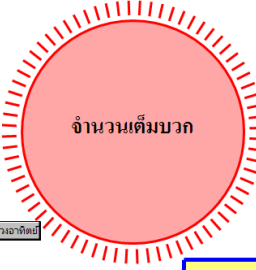
หน้าต่าง “กิจกรรมที่ 1”

The Geometer's Sketchpad - [ระบบจำนวนเต็ม - 10]

เมนู: แฟ้ม, แก้ไข, แสดงผล, สลับ, การแปลง, การวัด, จำนวน, กราฟ, หน้าต่าง, ช่วยเหลือ


กิจกรรมที่ 1

ให้นักเรียนจัดประเภทของจำนวนเต็มที่กำหนดให้ถูกต้อง



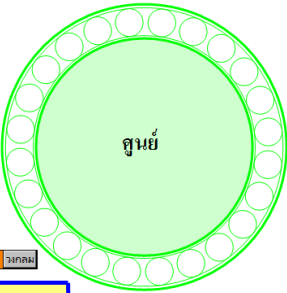
จำนวนเต็มบวก

ลบ



จำนวนเต็มลบ

บวก



ศูนย์

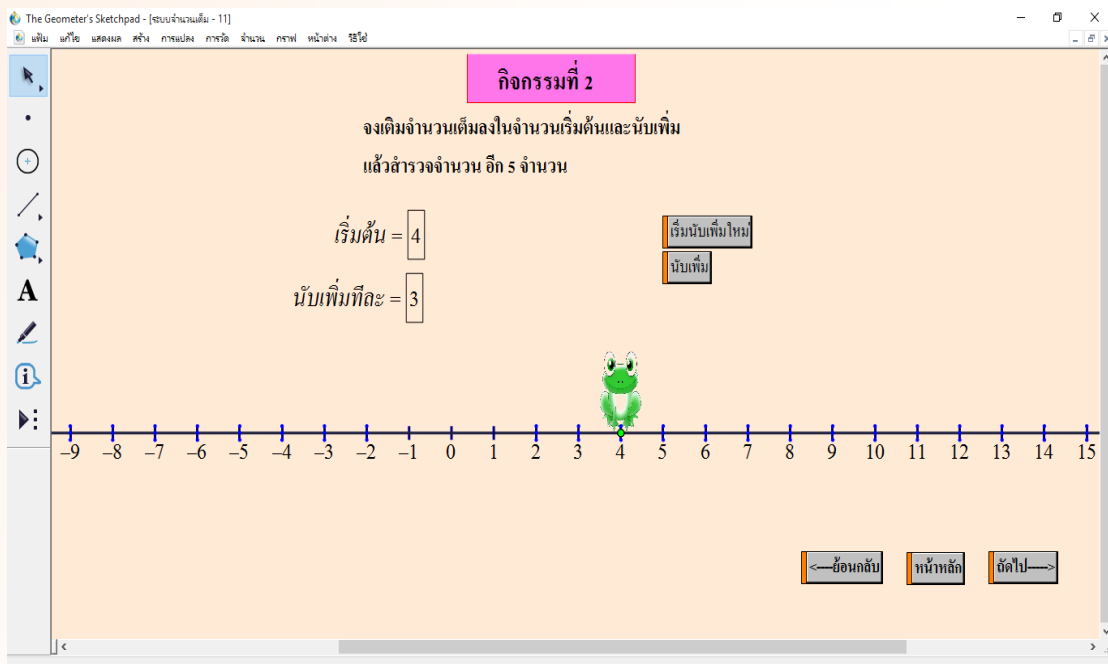
บวก

-76	78	41	-71	-11	19	-9
89	-99	61	-79	49	-21	51

ปุ่ม: เริ่มใหม่, สมมติฐานใหม่, ย้อนกลับ, หน้าหลัก, จัดไป

หน้าต่าง “กิจกรรมที่ 2”

เข้าสู่หน้า กิจกรรมที่ 2 เพื่อเรียนรู้และทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนับเพิ่มของจำนวนเต็ม



ปุ่ม **เริ่มนับเพิ่มใหม่** สำหรับเริ่มต้นใหม่

ปุ่ม **นับเพิ่ม** สำหรับพิจารณาลักษณะการนับเพิ่ม

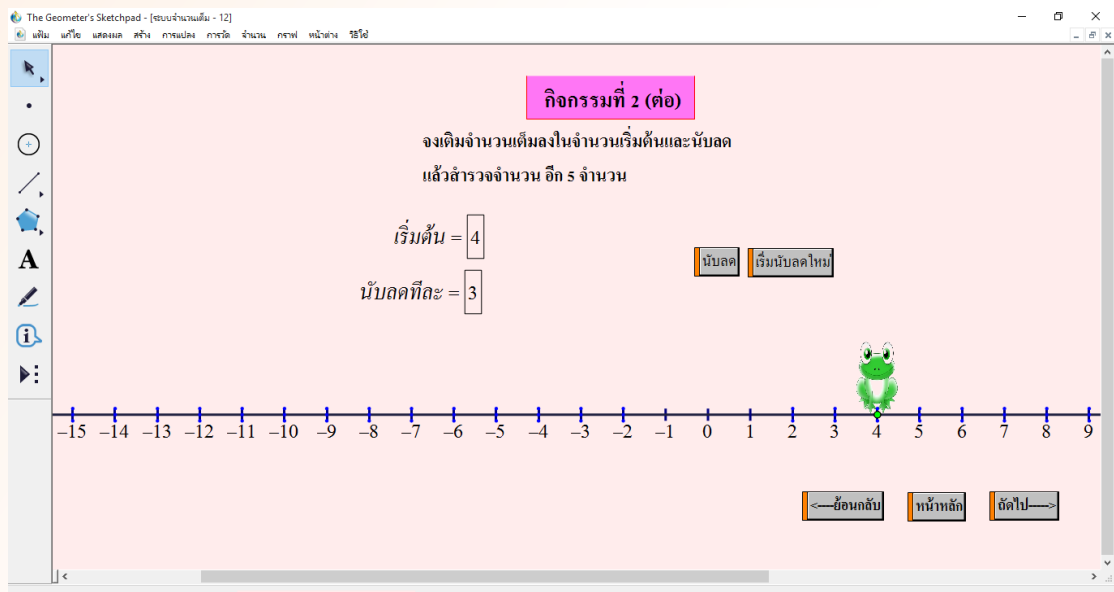
ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้า

ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก

ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

หน้าต่าง “กิจกรรมที่ 2 (ต่อ)”

เข้าสู่หน้า กิจกรรมที่ 2(ต่อ) เพื่อเรียนรู้และทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนับลดของจำนวนเต็ม



ปุ่ม **เริ่มนับลดใหม่** สำหรับเริ่มต้นใหม่

ปุ่ม **นับลด** สำหรับพิจารณาลักษณะการนับลด

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี

ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก




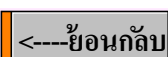
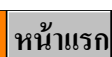
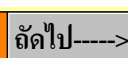
ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป

การเปรียบเทียบจำนวนเต็ม

หน้าต่าง “กิจกรรมที่ 3 การเปรียบเทียบจำนวนเต็ม”

เข้าสู่หน้า กิจกรรมที่ 3 การเปรียบเทียบจำนวนเต็ม เพื่อเรียนรู้และทำกิจกรรมการเปรียบเทียบจำนวนเต็ม



- ปุ่ม  สำหรับการตอบ น้อยกว่า
- ปุ่ม  สำหรับการตอบ เท่ากับ
- ปุ่ม  สำหรับการตอบ มากกว่า
- ปุ่ม  ย้อนกลับ สำหรับการย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้
- ปุ่ม  หน้าแรก สำหรับไปที่หน้าแรก
- ปุ่ม  ถัดไป สำหรับไปที่หน้าถัดไป

หน้าต่าง “กิจกรรมที่ 3 (ต่อ)”

เข้าสู่หน้าต่าง กิจกรรมที่ 3 (ต่อ) เพื่อเรียนรู้และทำกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียงลำดับจำนวน



ปุ่ม **ปุ่มจำนวน** สำหรับปุ่มโจทย์การเรียงลำดับจำนวน

ปุ่ม **ปุ่มซ่อน/แสดง คำตอบ** สำหรับซ่อนและแสดงคำตอบ

ปุ่ม **<---ย้อนกลับ** สำหรับย้อนกลับไปที่ก่อนหน้านี้

ปุ่ม **หน้าแรก** สำหรับไปที่หน้าแรก

ปุ่ม **ถัดไป-->** สำหรับไปที่หน้าถัดไป