

สนุกคิด

คณิต อัจฉริยะ

ตอน..
กำเนิดแคลคูลัส
จากมิติ
อิเล็กทรอนิกส์



รับรองเนื้อหาถูกต้อง
โดย คณาจารย์
ผู้ทรงคุณวุฒิ

ความรู้คณิตศาสตร์ชั้น ป.4-ป.6 ตรงตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

ป.4
เล่ม 1

- จำนวนนับมากกว่า 10,000
- การบวกและการลบตัวเลขระดับชั้น ป.4
- การคูณและการหารตัวเลขระดับชั้น ป.4
- โจทย์ปัญหาการคูณ
- รวมโจทย์แบบฝึกหัดพร้อมเฉลย

โดย
Read Comics Publishing
& C3 studio



Funny Knowledge Experience
ประสบการณ์ ความรู้ ความสนุก

เราเชื่อว่า

“การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีความสนุกน่าทาง
จะทำให้เด็กและผู้ใหญ่เรียนรู้ทุกสิ่งได้อย่างรวดเร็ว ไม่รู้สึกเหมือนถูกบังคับ
และถือว่าเป็นวิธีถ่ายทอดความรู้ที่ซึมซับได้ดีที่สุด”

คำนำ



ถึงน้องๆ

ใครว่าคณิตศาสตร์เป็นเรื่องยาก พี่ๆ ขอเถียงเป็นอันขาดว่าไม่จริง เพราะในหนังสือเล่มนี้ คณิตศาสตร์จะกลายเป็นเรื่องง่ายๆ แถมยังจะได้สนุกกับการเรียนรู้คณิตศาสตร์ไปพร้อมกับการผจญภัยของแควคี่ เอก ตุ๊กตา ตะลุงแก้ปัญหาต่างๆ มากมาย ตั้งแต่ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงปัญหาสุดหินของงานปราบเจ้าสัตว์ประหลาดต่างๆ

เอาล่ะสิ คณิตศาสตร์กับสัตว์ประหลาดมันเกี่ยวกันได้อย่างไร ต้องลองติดตามกันดู

ถึงคุณครู

เนื้อหาในหนังสือชุดนี้ถูกออกแบบมาให้ตรงตามกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 พร้อมทั้งจะนำไปใช้เสริมความรู้ในวิชาที่เกี่ยวข้องได้อย่างดีทีเดียวครับ

ถึงผู้ปกครอง

ในส่วนทั้งของแต่ละตอน จะมีส่วนเกร็ดความรู้แบบฝึกหัดพร้อมเฉลยสำหรับน้องๆ ได้ฝึกฝน เกร็ดความรู้จะมากกว่าเนื้อหาตามหลักสูตรอีกเล็กน้อย แต่ถ้าได้ผู้ปกครองช่วยดูแล และร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกัน น้องๆ จะเก่งคณิตศาสตร์มากขึ้นกว่าเดิมแน่นอนครับ



หากหนังสือเล่มนี้มีข้อผิดพลาดประการใด
สามารถแนะนำและติชมได้ที่
read-comics@hotmail.com

ขอขอบพระคุณจากใจ
Read Comics

คำนิยม

หนังสือ “คู่มือเรียนฉบับการ์ตูน วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6” เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรักในการเรียนรู้ ผักกัษะกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานผ่านการนำเสนอเรื่องด้วยการ์ตูน ที่นักเรียนมีความชอบเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งจะเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่จะเป็นแรงเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้

การตุนชุดความรู้คณิตศาสตร์เป็นการดำเนินเรื่องจากตัวละครที่เป็นนักเรียน มีลักษณะการแข่งขันการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ช่วยเหลือพึ่งพาในการทำแบบฝึกหัด มีฉากทั้งในชั้นเรียนที่มีครูช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และฉากที่มีผู้ปกครองช่วยดูแลและส่งเสริมสนับสนุน ทั้งยังจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของความเป็นเพื่อนสนิท ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับการอธิบายกระบวนการคิดและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ พร้อมการทำแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมกับวัย โดยมีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ นอกเหนือจากนั้นรูปภาพประกอบหนังสือ ยังเป็นรูปภาพการ์ตูนที่ร่วมสมัย อยู่ในกระแสความสนใจของผู้เรียน

หนังสือคู่มือเรียนฉบับการ์ตูน วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จึงเป็นหนังสือที่จะเอื้อประโยชน์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์การเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างดียิ่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประชุม ผงผ่าน
ประธานศูนย์จิตตปัญญาศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

**ตรวจสอบเนื้อหาและความถูกต้อง+ความรู้คณิตศาสตร์ระดับชั้น ป.4-ป.6
ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551**

รศ.ประพนธ์ จำยเจริญ
รองผู้อำนวยการฝ่ายสารสนเทศและ
บริการทางวิชาการ โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ผศ.ประชุม ผงผ่าน
อาจารย์ประจำสาขาคณิตศาสตร์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี

อ.ไชยวัฒน์ ครรชิตไชย
โรงเรียนบ้านบางกะปิ

7

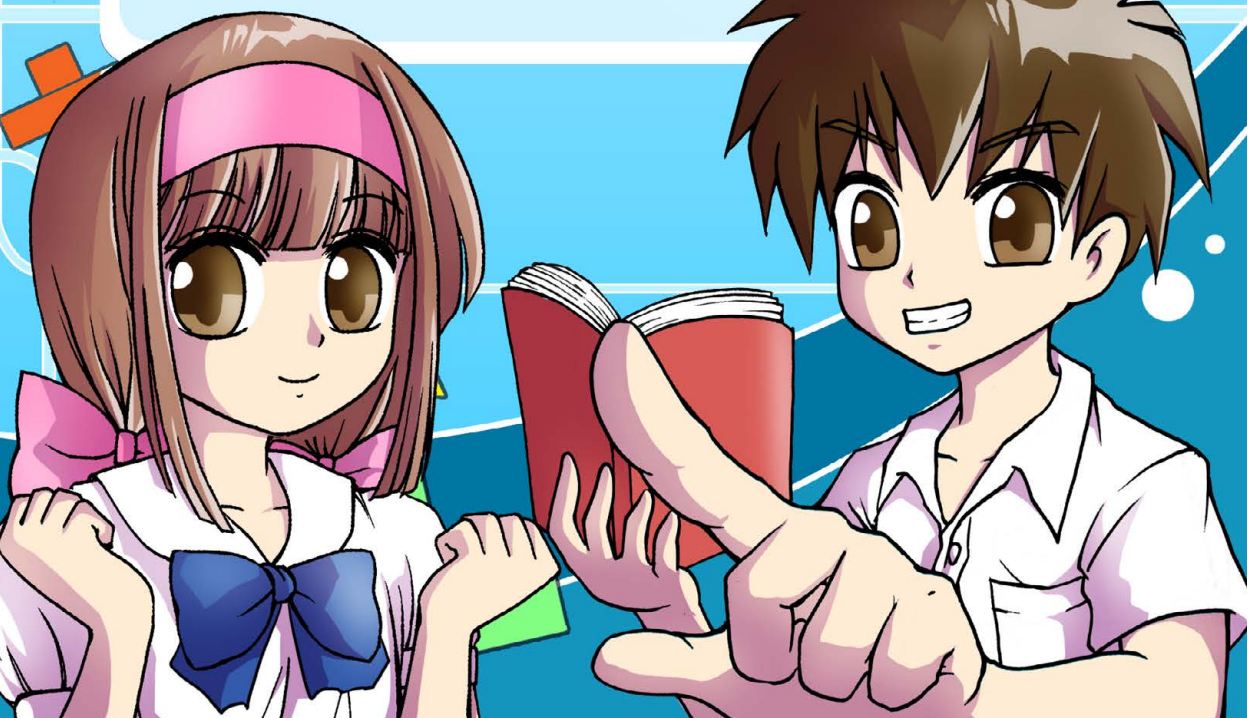
แฉะ = พักทำใจทง

41

ปัจจัยใดของการควบคุมดูแล = หาร

74

๓=คณิจนัยชุดสุดท้าย





แนะนำตัวละคร



เอก เด็กที่
เอาแต่เล่นเกม
ไม่ค่อยขยันเป็น
เด็กরাเรিং...รัก
ครอบครัวและ
เพื่อน

ตุ๊กตา เพื่อน
เอกอยู่ข้างบ้าน
เป็นเด็กขยัน มี
ความรับผิดชอบ
มาก



แคลลี เกิดมา
จากข้อมูลรวมร่าง
กับตุ๊กตาและ
เครื่องคิดเลข



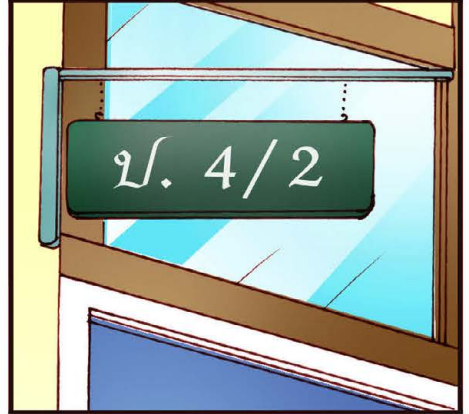


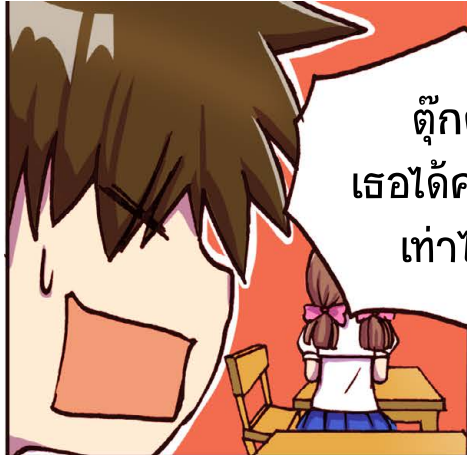


ตอนที่ 1

แคลลีมาแล้ว !!!

สนุกคิด คณิตอัจฉริยะ





ตุ๊กตา
เธอได้คะแนน
เท่าไร



ดูหน่อยๆ

ได้
ยว
จ



อะไรกัน
ทำไมเธอได้
คะแนนเยอะ
กว่าเราละ

ฉัน
จะรู้
มั๊ยเห้ย



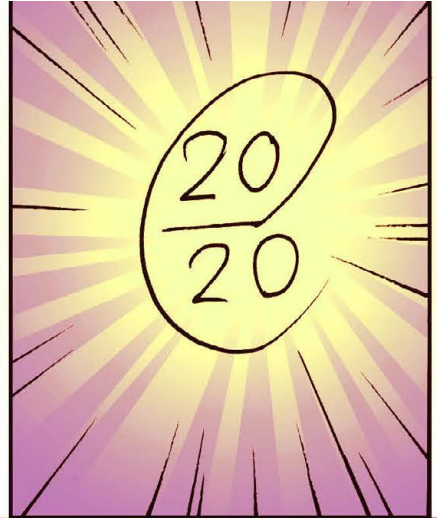


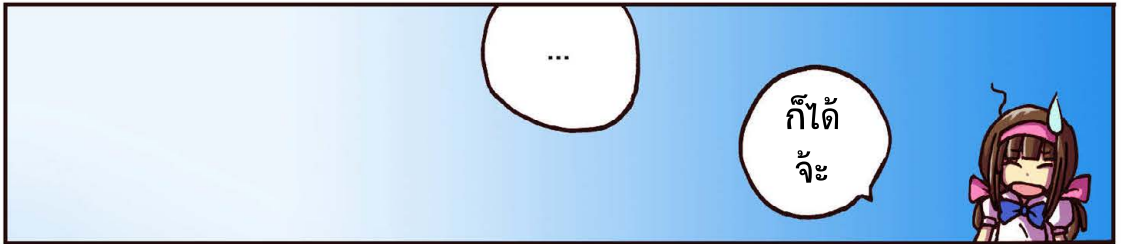
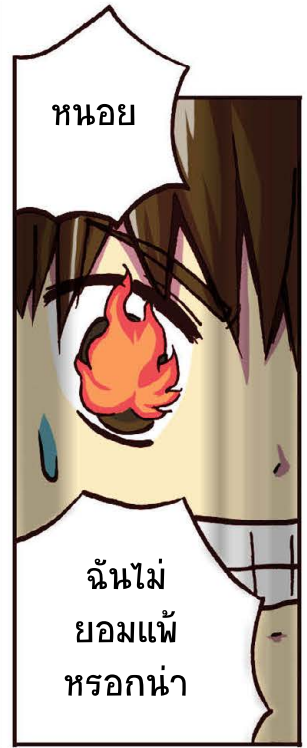
แหม
ยอมรับ
เสียเถิด
เอก

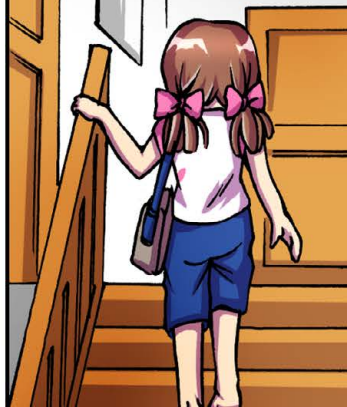
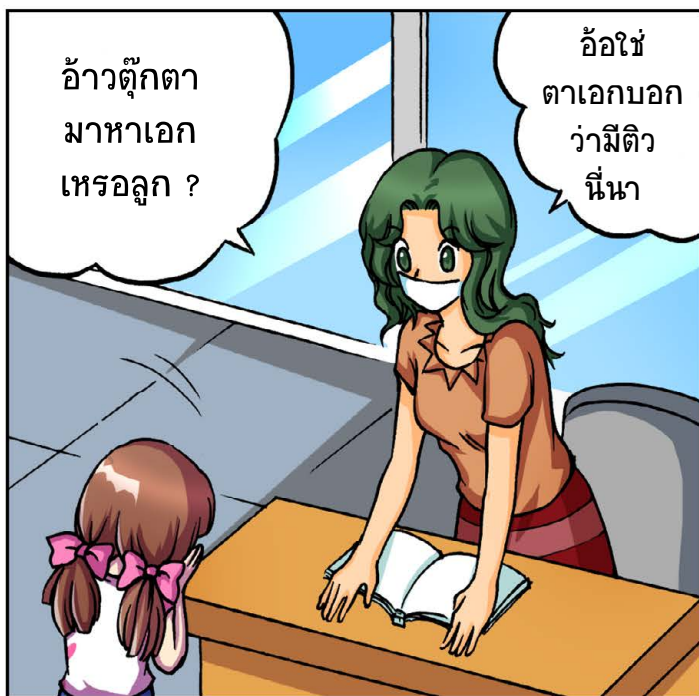
ว่านายนะ
“อ่อนเลว”

มาว่าเรา
แล้วนาย
ได้เท่าไรกัน
โจ !!

โห้
โห้







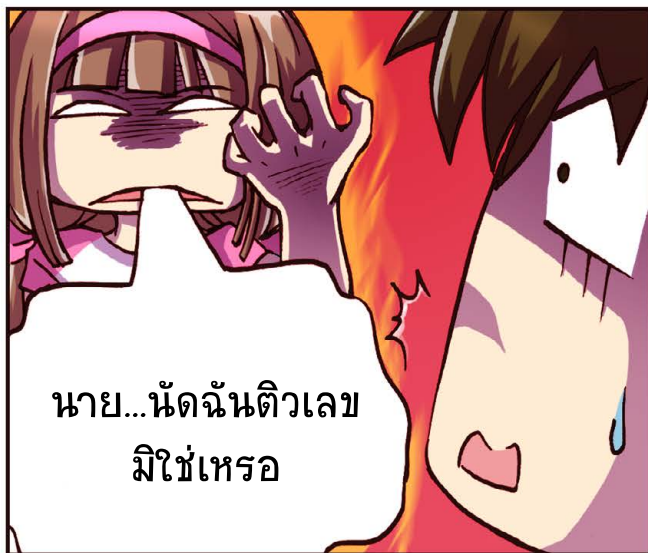


ตาเอก !!

ปัง



อะไรกันล่ะ
ตุ๊กตา
ฉันเล่นเกมส์
อยู่นะ



นาย...นัดนัดตีวเลบ
มิใช่หรอ



แอ็ก !! ขอนันเซพ
เกมส์ก่อนตุ๊กตา



เอาแบบนี้
ถ้าตอนนี้
นายกำลัง
เล่นเกมส้อยู่

หือ ?

ผู้กล้าเอก
มีพลังทั้งหมด
38,000
แต้ม

เอก HP 38,000/38,000

นายโดนโจมตี
ไป 12,600
แต้ม

ฟัด

ครั้งที่ 2
โดนโจมตีอีก
9,750 แต้ม

นี่ละ

นายจะ
เหลือพลัง
ทั้งหมด
เท่าไร



ประโยคสัญลักษณ์

$$(38,000 - 12,600) - 9,750 = ?$$

$$\begin{array}{r} 38,000 \\ - 12,600 \\ \hline 00 \end{array}$$

ก็หมายความว่า
เราเอา 38,000 ตั้ง
แล้วเอา 12,600
มาลบใช่ไหม

เลข 0 ลบ 6
ไม่ได้ ต้องยืม
เลข 8 มา ดังนั้น
8 ก็เหลือ 7

$$\begin{array}{r} \textcircled{7} \\ 38,000 \\ - 12,600 \\ \hline 25,400 \end{array}$$

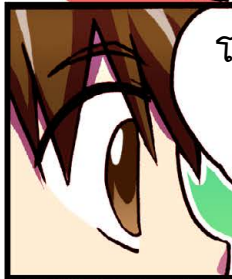
จะทำก็
ทำได้นี่นา



จากนั้น
ก็เอาพลังที่เหลือ
มาลบกับ
9,750

25,400_
9,750

=====



โอ... 0 ลบ 5 ไม่ได้
4 ลบ 7 ไม่ได้
5 ก็ลบ 9 ไม่ได้

25,400_
9,750

แบบนี้ต้องยืม
ค่าข้างหน้าหมด



0 ยืม 4 มา 4 เหลือ 3
3 ลบ 7 ไม่ได้ ยืม 5 มา
5 ก็เหลือ 4

4 ก็ลบ 9 ไม่ได้
ยืม 2 มา
2 ก็เหลือ 1

^{1 14 13 10}
~~25,400~~_
9,750

15,650



คนส่วนใหญ่ชอบลืม
ว่าเราเขียนเลขจากหลักข้างหน้า
ก็เลยลบเลขผิด
ทดเลขต้องเขียนให้ชัดเจน

ลืม

$$\begin{array}{r} \cancel{25,400} \\ - 9,750 \\ \hline \cancel{16,650} \\ \hline \end{array}$$



พอเปลี่ยนโจทย์
นายก็ทำได้นี้เอง

อะไรี



ทำไม
ถึงตกเลข
= ค่ะ

เวลา
อ่านโจทย์
นายลองนึก
ภาพสิ



เช่น มีชาลาเปาอยู่ 122 ลูก เอ
กินไป 38 ลูก ที่เหลือใส่กล่อง
กล่องละ 12 ลูก
จะใส่ได้ที่กล่อง



