

# รายงานนวัตกรรม

เรื่อง นวัตกรรมพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลัก  
โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ของ

นางกัลธิมา พทาเพชร

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหัวคำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

การเรียนรู้วิธีการบวกและลบจำนวนสามหลักถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในระดับการศึกษา ประถมศึกษา ซึ่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ต้องพัฒนาความเข้าใจทางทฤษฎี แต่ยังต้องเน้นการฝึกทักษะผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Hands-on Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในเอกสารฉบับนี้ จึงนำเสนอนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและฝึกฝนทักษะการคำนวณได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบและยืดหยุ่น นอกจากนี้ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้มีความท้าทายและมีความหมายต่อชีวิตจริง

นวัตกรรมนี้ได้ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้สอดคล้องกับระดับการเรียนรู้และความสนใจของนักเรียน ช่วยเสริมสร้างทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์ต่างๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่มีทักษะในการคิดและแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

นางกัลธิมา พทาเพชร

เรื่อง	สารบัญ	หน้า
คำนำ		ก
สารบัญ		๗
ชื่อนวัตกรรม		1
ผู้จัดทำ		1
ระยะเวลาในการดำเนินงาน		1
ที่มาและความสำคัญ		1
วัตถุประสงค์		4
กลุ่มเป้าหมาย		5
เครื่องมือที่ใช้		5
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม		7
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง		9
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้		11
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย		13
บทเรียนที่ได้รับ		15
เงื่อนไขความสำเร็จ		16
ภาพกิจกรรม		20
ภาคผนวก		21

## แบบรายงานการสร้างนวัตกรรม

### 1. ชื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### 2. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อผู้จัดทำ นางกัลลิมา พทาเพชร รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### 3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4. ที่มาและความสำคัญ

การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลักในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นกระบวนการที่สำคัญในการส่งเสริมความสามารถด้านคณิตศาสตร์และการคิดวิเคราะห์ของเด็ก ซึ่งการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ในช่วงวัยนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวคิดทางคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาตอนต้นควรเน้นการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมาย เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจหลักการและแนวคิดต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น การบวกและการลบจำนวนสามหลักเป็นหัวข้อที่มักพบในหลักสูตรการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมักมีความซับซ้อนมากกว่าการบวกและการลบจำนวนสองหลัก เนื่องจากเด็กต้องมีความเข้าใจในเรื่องการถือหลัก (carrying) และการยืม (borrowing) ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ทำให้เด็กบางคน หากเด็กไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างเพียงพอ จะทำให้ไม่สามารถแก้ปัญหานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนการสอนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลงมือทำจริง และเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ของการบวกและการลบจำนวนสามหลักอย่างเป็นขั้นเป็นตอน การนำกิจกรรมที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น เกมการบวกการลบ หรือการทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริง จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจและทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล รวมถึงเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเองของเด็กในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

## การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การพัฒนานวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต้องมีการวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เห็นความจำเป็นและแนวทางในการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแบ่งการวิเคราะห์สถานการณ์ออกเป็นหลายด้านดังนี้:

### 1. สถานการณ์ในปัจจุบัน

-**ปัญหาของนักเรียน:** ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนบางคนยังคงมีปัญหาในการเข้าใจหลักการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยเฉพาะในเรื่องของการถือหลัก (carrying) และการยืม (borrowing) ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนและไม่มั่นใจในตัวเองเมื่อต้องเผชิญกับโจทย์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

-**ผลกระทบจากการเรียนแบบเดิม:** การเรียนการสอนในรูปแบบที่เน้นการท่องจำหรือการทำแบบฝึกหัดในลักษณะเดิม ๆ อาจทำให้เด็กไม่มีความสุขในการเรียน และขาดการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์

-**การขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์:** นักเรียนบางคนอาจขาดทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลและการแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และการทดลองเรียนรู้ด้วยตนเอง

### 2. ความต้องการของนักเรียน

-**การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการลงมือทำ:** นักเรียนต้องการการเรียนรู้ที่ทำให้พวกเขาารู้สึกมีส่วนร่วมและสนุกสนาน โดยสามารถลงมือทำจริงในกิจกรรมต่างๆ ที่ท้าทายความสามารถในการคิดคำนวณ

-**การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการคิด:** นักเรียนต้องการเรียนรู้วิธีการบวกและลบจำนวนสามหลักที่ไม่ใช่แค่การท่องจำ แต่สามารถเข้าใจถึงกระบวนการและหลักการที่สำคัญในการแก้โจทย์

-**ความเข้าใจในชีวิตจริง:** นักเรียนต้องการเรียนรู้การนำคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้การบวกและลบในการซื้อของ หรือการวางแผนทางการเงิน เป็นต้น

### 3. ความต้องการของครูผู้สอน

-**การปรับปรุงวิธีการสอน:** ครูต้องการวิธีการสอนที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพมากขึ้น และทำให้เด็กสนุกสนานกับการเรียน

-**การพัฒนาทักษะการสอนในด้านการใช้กิจกรรมเป็นฐาน:** ครูต้องการเครื่องมือและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการใช้กิจกรรม ซึ่งสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้น

### 4. การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนการสอน

-**การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม:** การใช้กิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การใช้บัตรเลข เกมการคำนวณ หรือสถานการณ์จำลองที่ต้องใช้การคิดคำนวณเพื่อแก้ปัญหา

-**การสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริง:** การให้เด็กแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง เช่น การแบ่งของจากจำนวนมากให้เป็นส่วนๆ หรือการคำนวณในการซื้อของ จะช่วยให้เด็กสามารถเห็นประโยชน์และความสำคัญของการคำนวณในชีวิตจริง

### 5. โอกาสและอุปสรรค

-**โอกาส:** การนำกิจกรรมที่มีความหลากหลายและท้าทายมาใช้ในการสอนช่วยให้เด็กเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ยังสามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

-**อุปสรรค:** การนำกิจกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการสอนอาจต้องใช้เวลาในการเตรียมการและปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียน นอกจากนี้ อาจต้องใช้ทรัพยากรเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรม เช่น อุปกรณ์การเรียนการสอนที่หลากหลาย

### 6. แนวทางในการพัฒนา

-**การออกแบบกิจกรรม:** ควรออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และสามารถกระตุ้นการคิดคำนวณได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดการแข่งขันคำนวณ การใช้เกมคณิตศาสตร์ หรือการให้เด็กทำแบบฝึกหัดในกลุ่มเพื่อฝึกทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก

**-การประเมินผล:** ควรมีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อดูว่าผลลัพธ์จากการใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นมีความเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

การวิเคราะห์สถานการณ์นี้จะช่วยให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมและกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถแก้ปัญหาการบวการลบจำนวนสามหลักได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของทั้งนักเรียนและครูผู้สอนในยุคปัจจุบัน

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านห้วยคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1.สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3.สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4.สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5.สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 5. วัตถุประสงค์

### 1. เพื่อพัฒนาทักษะการบวกและการลบจำนวนสามหลักของนักเรียน

โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจและฝึกฝนการบวกและการลบจำนวนสามหลักอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นให้เด็กสามารถใช้กระบวนการคิดที่เป็นระบบและยืดหยุ่นในการแก้โจทย์ปัญหาที่มีลักษณะซับซ้อนได้

2. **เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน**  
การใช้กิจกรรมเป็นฐานจะช่วยพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การใช้วิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา และการเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยไม่จำกัดเพียงแค่การคำนวณตามขั้นตอนที่กำหนด
3. **เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน**  
การจัดกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทายช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนคณิตศาสตร์ โดยการให้เด็กได้ลงมือทำจริง และเห็นผลการเรียนรู้จากการพยายามแก้โจทย์ปัญหาด้วยตัวเอง
4. **เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น**  
การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในกลุ่มจะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเรียนรู้จากผู้อื่น และการแก้ปัญหาร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายและสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในอนาคต
5. **เพื่อพัฒนาความมั่นใจในการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ของนักเรียน**  
การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีการให้คำแนะนำและความช่วยเหลือจากครูและเพื่อนๆ จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการใช้ทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก และสามารถแก้โจทย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. **เพื่อปรับปรุงวิธีการสอนของครูให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ**  
การนำกิจกรรมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการสอนจะช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิธีการสอนที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการลงมือทำจริง และมีการใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ช่วยเสริมการเรียนรู้

## 6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน

## 7. เครื่องมือที่ใช้

การพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำเป็นต้องใช้เครื่องมือและสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ดังนี้:

## 1. สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในการบวกและลบจำนวนสามหลัก

-บัตรตัวเลข (Number Cards): ใช้ในการฝึกฝนการบวกและลบจำนวนสามหลัก เพื่อให้นักเรียนสามารถเห็นภาพการกระทำทางคณิตศาสตร์ได้ชัดเจน

-กระดานไวท์บอร์ด (Whiteboard): ใช้ในการอธิบายโจทย์และขั้นตอนการแก้ปัญหาบนกระดาน เพื่อให้ครูและนักเรียนสามารถสื่อสารกันได้อย่างชัดเจน

-ลูกเต๋าดecimal (Number Dice): ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปัญหาหรือโจทย์การบวกและลบที่มีตัวเลขหลากหลายและให้เด็กได้ฝึกคำนวณ

-ไม้บรรทัดและปากกา: สำหรับการช่วยแบ่งส่วนการคำนวณและการเขียนขั้นตอนการบวกหรือลบให้เห็นภาพชัดเจน

## 2. กิจกรรมการเรียนรู้

-เกมการบวกและลบ (Math Bingo): เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานในการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้บัตรที่มีคำตอบต่างๆ และนักเรียนจะต้องตอบโจทย์ให้ตรงกับคำถามที่ออกมา

-กิจกรรมการจับคู่ปัญหา (Matching Activity): นักเรียนจะได้จับคู่โจทย์กับคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในขั้นตอนการบวกและลบจำนวนสามหลัก

-เกมบทบาทสมมติ (Role-Playing): ใช้เพื่อให้นักเรียนได้จำลองสถานการณ์ที่ต้องใช้การบวกและลบในการแก้ปัญหา เช่น การซื้อของในร้านหรือการทำบัญชีง่ายๆ

-การทำปฏิทินตัวเลข: นักเรียนสามารถเขียนเลขและทำกิจกรรมเพื่อทบทวนการบวกและลบจำนวนสามหลักในแต่ละวัน

## 3. เทคโนโลยีการเรียนการสอน

-แอปพลิเคชันคณิตศาสตร์: การใช้แอปที่ช่วยฝึกทักษะการบวกและลบ เช่น เกมคณิตศาสตร์ที่สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน

-สื่อออนไลน์: เช่น เว็บไซต์ที่มีโจทย์และเกมคณิตศาสตร์ที่ช่วยเสริมทักษะการคำนวณ เช่น Khan Academy หรือ Math Playground

#### 4. แบบฝึกหัดและใบงาน

-ใบงานฝึกหัด: มีการออกแบบกิจกรรมที่ใช้โจทย์ปัญหาการบวกและลบจำนวนสามหลักให้นักเรียนได้ฝึกหัดทำด้วยตนเอง

-แบบทดสอบระหว่างการเรียน: เพื่อประเมินความเข้าใจและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน

-แผนงานการทบทวน: ให้เด็กทำการทบทวนการบวกและลบเป็นระยะๆ เพื่อเสริมความมั่นใจในทักษะ

### 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีขั้นตอนหลักที่ช่วยในการสร้างและดำเนินการนวัตกรรมดังนี้:

#### 1. การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

ในขั้นตอนแรกจะทำการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการศึกษาผลการเรียนรู้ที่ผ่านมา ข้อบกพร่องในการเรียนการสอนปัจจุบัน และความคิดเห็นจากครูผู้สอน โดยอาจใช้แบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักเรียน เพื่อหาปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอน

#### 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Designing Learning Activities)

หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยเสริมทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยจะคำนึงถึงหลักกิจกรรมที่เป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน กิจกรรมเหล่านี้จะเน้นการลงมือทำจริง การแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง เช่น การทำกิจกรรมเกมการบวกและลบ การใช้บัตรตัวเลข หรือการจำลองสถานการณ์ เช่น การซื้อขายของในร้านค้าหรือการเดินทางที่ต้องใช้การคำนวณ

### 3. การพัฒนาและสร้างสื่อการเรียนการสอน (Developing Teaching Materials)

ในขั้นตอนนี้จะพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในกิจกรรมต่างๆ เช่น บัตรตัวเลข กระดานไวท์บอร์ด ลูกเต๋าคณิตศาสตร์ หรือสื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก การออกแบบสื่อจะต้องให้มีความน่าสนใจและสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

### 4. การทดลองใช้ (Pilot Testing)

เมื่อนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนพร้อมแล้ว จะทำการทดลองใช้ในห้องเรียนจริง เพื่อทดสอบความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้อย่างละเอียดจนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจะสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและความเข้าใจในการแก้โจทย์ปัญหา การบวกและลบจำนวนสามหลัก ทั้งในด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการทำแบบฝึกหัด

### 5. การประเมินผล (Evaluation)

หลังจากการทดลองใช้ จะมีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้ทั้งการประเมินผลในรูปแบบต่างๆ เช่น แบบทดสอบ แบบฝึกหัดที่นักเรียนทำ หรือการสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน นอกจากนี้ยังมีการประเมินคุณภาพของกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนผ่านการสัมภาษณ์และฟีดแบ็คจากนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

### 6. การปรับปรุงและพัฒนา (Improvement and Refinement)

หลังจากการประเมินผลแล้ว ขั้นตอนที่ต่อไปคือการปรับปรุงกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการทดลองใช้และการประเมินผล อาจจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรม เพิ่มความหลากหลายของสื่อ หรือปรับปรุงวิธีการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

### 7. การนำไปใช้จริง (Implementation)

เมื่อมีการปรับปรุงเสร็จสิ้นแล้ว จะนำแผนการสอนและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียนจริงอย่างต่อเนื่อง โดยครูผู้สอนจะใช้วิธีการที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มั่นใจว่าเด็กๆ สามารถพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

## 8. การติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง (Ongoing Monitoring and Evaluation)

การติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนและการประเมินผลจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน และสามารถปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

การพัฒนานวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนสามหลักในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้น ต้องอาศัยหลักการและแนวคิดจากหลายทฤษฎีที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้:

### 1. หลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

- **แนวคิด:** การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาโดย David Kolb (1984) เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำและการมีประสบการณ์จริง นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่มีการทดลองและประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการบวกและลบจำนวนสามหลักได้ดียิ่งขึ้น
- **การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลักจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งจะเพิ่มความเข้าใจและความจำได้ดีขึ้น เนื่องจากเด็กได้รับประสบการณ์ที่ช่วยกระตุ้นความคิดและความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบกิจกรรม (Activity-Based Learning)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้แบบกิจกรรมมุ่งเน้นการเรียนรู้จากการลงมือทำ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมจะช่วยกระตุ้นความสนใจและการเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ นักเรียนไม่เพียงแต่จะได้ฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ แต่ยังสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความคิดเชิงวิพากษ์
- **การนำไปใช้:** การสร้างกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การเล่นเกมการคำนวณ การทำกิจกรรมในกลุ่ม เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้การใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์

### 3. ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตวิทยา (Cognitive Development Theory)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาขึ้นโดย Jean Piaget ซึ่งเน้นการพัฒนาความคิดของเด็กผ่านขั้นตอนที่ชัดเจนในแต่ละวัย ในวัยประถมศึกษาปีที่ 2 เด็กอยู่ในขั้นของการคิดเชิงอนุमान (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถใช้การคิดในเชิงคำนวณและการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องได้
- **การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เป็นรูปธรรมในการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การใช้บัตรเลขหรือเครื่องมือในการคำนวณ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางจิตวิทยาของเด็กในช่วงนี้ ทำให้พวกเขาสามารถแก้โจทย์ที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้น

### 4. ทฤษฎีการเรียนรู้สังคม (Social Learning Theory)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้สังคมของ Albert Bandura เน้นการเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น โดยเด็กจะเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ครู หรือการสังเกตวิธีการแก้ปัญหาของผู้อื่น
- **การนำไปใช้:** การเรียนรู้ร่วมกันในกิจกรรมกลุ่ม เช่น การทำงานร่วมกันในการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสนับสนุนซึ่งกันและกัน จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน และการใช้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย

### 5. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความหมาย (Constructivist Learning Theory)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความหมายโดย Jean Piaget และ Lev Vygotsky เน้นว่าเด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อพวกเขาสร้างความเข้าใจและความหมายด้วยตนเองจากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม
- **การนำไปใช้:** การให้เด็กมีโอกาสแก้ปัญหาด้วยตัวเองในกิจกรรมต่างๆ เช่น การบวกและลบจำนวนสามหลัก จะช่วยให้เด็กสามารถสร้างความหมายและความเข้าใจในกระบวนการคิดคำนวณ รวมถึงการเรียนรู้จากความผิดพลาด

### 6. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative Learning Theory)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้จากกันและกัน การทำงานร่วมกันช่วยเสริมทักษะการสื่อสาร การฟังความคิดเห็น และการทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์

- **การนำไปใช้:** การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่让孩子ทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กลยุทธ์การอธิบายและการให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการคิดในเชิงวิพากษ์

## 7. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงคำนวณ (Computational Thinking Theory)

- **แนวคิด:** ทฤษฎีนี้เน้นการใช้แนวคิดคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยการใช้กระบวนการคิดแบบมีขั้นตอนและระบบ เช่น การแยกปัญหาเป็นส่วนๆ และการคิดอย่างมีระเบียบ
- **การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลักช่วยให้นักเรียนฝึกฝนกระบวนการคิดคำนวณที่เป็นระเบียบและสามารถแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีขั้นตอนหลักที่ช่วยในการสร้างและดำเนินการนวัตกรรมดังนี้:

### 1. การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

ในขั้นตอนแรกจะทำการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการศึกษาผลการเรียนรู้ที่ผ่านมา ข้อบกพร่องในการเรียนการสอนปัจจุบัน และความคิดเห็นจากครูผู้สอน โดยอาจใช้แบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักเรียน เพื่อหาปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอน

### 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Designing Learning Activities)

หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยเสริมทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยจะคำนึงถึงหลักการกิจกรรมที่เป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน กิจกรรมเหล่านี้จะเน้นการลงมือทำจริง การแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง เช่น การทำกิจกรรมเกมการบวกและลบ การใช้บัตรตัวเลข หรือการจำลองสถานการณ์ เช่น การซื้อขายของในร้านค้าหรือการเดินทางที่ต้องใช้การคำนวณ

### 3. การพัฒนาและสร้างสื่อการเรียนการสอน (Developing Teaching Materials)

ในขั้นตอนนี้จะพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในกิจกรรมต่างๆ เช่น บัตรตัวเลข กระดานไวท์บอร์ด ลูกเต๋าคณิตศาสตร์ หรือสื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก การออกแบบสื่อจะต้องให้มีความน่าสนใจและสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

### 4. การทดลองใช้ (Pilot Testing)

เมื่อนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนพร้อมแล้ว จะทำการทดลองใช้ในห้องเรียนจริง เพื่อทดสอบความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้อย่างละเอียดจนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจะสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและความเข้าใจในการแก้โจทย์ปัญหา การบวกและลบจำนวนสามหลัก ทั้งในด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการทำแบบฝึกหัด

### 5. การประเมินผล (Evaluation)

หลังจากการทดลองใช้ จะมีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้ทั้งการประเมินผลในรูปแบบต่างๆ เช่น แบบทดสอบ แบบฝึกหัดที่นักเรียนทำ หรือการสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน นอกจากนี้ยังมีการประเมินคุณภาพของกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนผ่านการสัมภาษณ์และฟีดแบ็คจากนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

### 6. การปรับปรุงและพัฒนา (Improvement and Refinement)

หลังจากการประเมินผลแล้ว ขั้นตอนที่ต่อไปคือการปรับปรุงกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการทดลองใช้และการประเมินผล อาจจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรม เพิ่มความหลากหลายของสื่อ หรือปรับปรุงวิธีการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

### 7. การนำไปใช้จริง (Implementation)

เมื่อมีการปรับปรุงเสร็จสิ้นแล้ว จะนำแผนการสอนและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียนจริงอย่างต่อเนื่อง โดยครูผู้สอนจะใช้วิธีการที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มั่นใจว่าเด็กๆ สามารถพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

## 8. การติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง (Ongoing Monitoring and Evaluation)

การติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนและการประเมินผลจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน และสามารถปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม

## 11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา)

การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนเลขสามหลักในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสร้างผลลัพธ์ที่ดีหลายด้าน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดคำนวณและเสริมสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน ดังนี้:

### 1. นักเรียนมีความเข้าใจในกระบวนการคำนวณมากขึ้น

-การใช้กิจกรรมที่มีกิจกรรมเสริมทักษะการบวกและการลบช่วยให้เด็กๆ เข้าใจในหลักการคำนวณที่ถูกต้อง เช่น การเรียงลำดับหลักร้อย หลักสิบ และหลักหน่วยได้ชัดเจน

-นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาบวก-ลบจำนวนสามหลักได้แม่นยำและรวดเร็วขึ้น

### 2. เพิ่มความสนุกและกระตุ้นการเรียนรู้

-กิจกรรมที่มีความสนุกสนานช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนไม่แห้งแล้งและน่าเบื่อ

-นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ผ่านการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ซึ่งกระตุ้นความสนใจและพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

-การทำกิจกรรมในกลุ่มช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น การแบ่งปันความคิด การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้

-การทำงานกลุ่มยังส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ซึ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้

#### 4. พัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหาที่มีระเบียบ

-กิจกรรมช่วยฝึกให้นักเรียนคิดอย่างมีระเบียบและใช้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาการบวกและการลบ เช่น การใช้การยืมและการทดแทนเลข

-นักเรียนสามารถจัดการและแก้โจทย์ได้อย่างเป็นระบบ โดยไม่เกิดความสับสน

#### 5. เพิ่มความมั่นใจในตนเอง

-การที่นักเรียนสามารถแก้โจทย์ได้สำเร็จในกิจกรรม ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและความมั่นใจในการเรียนคณิตศาสตร์

-ความสำเร็จจากกิจกรรมจะเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่อไป

#### 6. ผลการประเมินที่ดีขึ้น

-นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นในการทดสอบหรือประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการบวกและการลบจำนวนสามหลัก

-การประเมินที่เป็นรูปธรรม เช่น การทำแบบฝึกหัดหรือการทดสอบปฏิบัติภายหลังจากการทำกิจกรรม จะช่วยให้ครูเห็นถึงการพัฒนาในทักษะต่างๆ ของนักเรียน

#### 7. การพัฒนาทักษะทางสังคม

-การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ช่วยเสริมทักษะในการสื่อสารและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

-นักเรียนเรียนรู้ที่จะเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและร่วมมือในการแก้ปัญหา

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

นวัตกรรมที่พัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนเลขสามหลักโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่สนุกและมีประสิทธิภาพ ผ่านกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ทักษะการบวกและการลบได้ดียิ่งขึ้น บทเรียนที่นักเรียนได้รับจากนวัตกรรมนี้สามารถแบ่งออกได้ดังนี้:

### 1. การเข้าใจหลักการบวกและการลบจำนวนสามหลัก

-นักเรียนได้เรียนรู้หลักการบวกและการลบจำนวนสามหลักอย่างชัดเจน เช่น การบวกและการลบหลักร้อยหลักสิบ และหลักหน่วย

-เรียนรู้การจัดลำดับหลักในการคำนวณ เช่น การบวกเลขในแต่ละหลักจากขวาไปซ้าย และการยืมในการลบ

-ฝึกฝนการคำนวณที่ต้องใช้การยืมและทดแทนเลขในการลบ

### 2. การใช้กิจกรรมที่เน้นการฝึกฝนการบวกและการลบ

-กิจกรรมที่นำมาใช้ เช่น เกมการบวก-ลบ ตัวเลขในบัตรหรือกระดานทำให้เด็กๆ สามารถฝึกทักษะการคำนวณได้โดยไม่รู้สึกรำคาญ

-การจัดทำกิจกรรมในรูปแบบกลุ่ม เช่น การแข่งขันบวก-ลบ ตัวเลข สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นในการเรียนรู้

-การใช้เทคโนโลยีในการฝึกฝน เช่น แอปพลิเคชันหรือเกมคณิตศาสตร์ออนไลน์ที่สามารถฝึกทักษะการบวกและการลบได้โดยไม่ต้องเขียนบนกระดาษ

### 3. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

-นักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดและการวิเคราะห์ในการเลือกวิธีการที่เหมาะสมในการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

-การใช้กิจกรรมที่มีความท้าทายจะช่วยเสริมสร้างการคิดเชิงตรรกะและการตัดสินใจในการเลือกวิธีที่เร็วและถูกต้องในการคำนวณ

#### 4. การใช้สื่อและวัสดุในการเรียนรู้

-นักเรียนได้เรียนรู้การใช้สื่อและวัสดุที่ช่วยให้การเรียนรู้เรื่องการบวกและการลบเลขสามหลักมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้บัตรตัวเลข กระดานไวท์บอร์ด และเครื่องมือการคำนวณต่างๆ

-การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น การใช้เกม, ซอฟต์แวร์, และกิจกรรมการบวก-ลบที่มีรูปภาพ จะช่วยให้เด็กๆ สามารถเห็นภาพได้ชัดเจน

#### 5. การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

-นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา ซึ่งส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการแก้โจทย์

-การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การฟังและพูดเพื่อเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

#### 6. การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนผล

-หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้น นักเรียนได้รับการสะท้อนผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นถึงข้อดีและข้อที่ควรปรับปรุงในการแก้โจทย์

-การสะท้อนผลในกลุ่มหรือชั้นเรียนทำให้นักเรียนเห็นมุมมองจากเพื่อนคนอื่น และสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ร่วมกัน

#### 7. การพัฒนาความมั่นใจในตัวเอง

-การที่นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบได้สำเร็จในกิจกรรม ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตัวเอง

-นักเรียนเริ่มรู้สึกมั่นใจในการใช้ทักษะการคำนวณและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไป

### 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

การนำกิจกรรมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการบวกและการลบจำนวนเลขสามหลักให้ประสบความสำเร็จนั้น จำเป็นต้องมีเงื่อนไขความสำเร็จที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบผลการเรียนรู้ได้ดังนี้:

## 1. การมีส่วนร่วมของนักเรียน

-นักเรียนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ เช่น การฝึกฝน การทำกิจกรรมกลุ่ม และการใช้เครื่องมือหรือสื่อที่ช่วยในการคำนวณ

-ความสนุกและความตื่นตัวจากการทำกิจกรรมเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการคำนวณ

## 2. ความเข้าใจหลักการคำนวณ

-นักเรียนต้องเข้าใจหลักการบวกและลบจำนวนสามหลัก รวมถึงการจัดลำดับหลัก (หลักร้อย หลักสิบ หลักหน่วย) และการยืมในการลบ

-การเรียนรู้จะสำเร็จเมื่อเด็กสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้อย่างถูกต้องในระดับพื้นฐานและสามารถแก้โจทย์ปัญหาได้

## 3. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

-นักเรียนต้องสามารถเลือกวิธีการที่เหมาะสมในการแก้โจทย์ปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการใช้การยืม การขอยืมทดแทน หรือการคำนวณที่เร็วและมีระเบียบ

-นักเรียนต้องสามารถแก้โจทย์ได้ทั้งแบบบุคคลและในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม

## 4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

-นักเรียนควรสามารถทำการทดสอบหรือประเมินผลที่เกี่ยวกับการบวกและการลบจำนวนสามหลักได้อย่างมีประสิทธิภาพ

-ต้องมีการประเมินผลทั้งในรูปแบบการทำงานกลุ่มและการทำงานเดี่ยว เพื่อให้เห็นพัฒนาการในด้านทักษะการคำนวณของนักเรียน

## 5. การสะท้อนผลและการพัฒนา

-นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายหรือการแสดงผลงานจากกิจกรรมต่างๆ ที่ทำ

-ครูสามารถตรวจสอบพัฒนาการของนักเรียนจากการประเมินผลที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้กิจกรรมและพิจารณาแผนการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

#### 1. การเตรียมสื่อและวัสดุการเรียนการสอน

-ควรเตรียมสื่อที่หลากหลาย เช่น บัตรตัวเลข กระดานไวท์บอร์ด หรือแอปพลิเคชันการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่สามารถช่วยเสริมทักษะการคำนวณได้

-ใช้สื่อที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

#### 2. การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย

-สร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของนักเรียน เช่น การเล่นเกมการบวก-ลบ การใช้เกมคณิตศาสตร์ออนไลน์ หรือการทำแบบฝึกหัดในรูปแบบเกมแข่งขัน

-พิจารณาให้มีการผสมผสานกิจกรรมทั้งในรูปแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว เพื่อให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถ

#### 3. การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่ชัดเจน

-ครูควรให้คำแนะนำที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแก้โจทย์ และการทบทวนคำแนะนำหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

-การให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์หลังจากการทำกิจกรรมจะช่วยให้นักเรียนเห็นถึงข้อดีและจุดที่สามารถปรับปรุงได้

#### 4. การกระตุ้นให้เกิดการทำงานร่วมกัน

- ส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ในการแก้โจทย์ เพื่อเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
- ให้นักเรียนช่วยเหลือกันในการคิดหาวิธีแก้ปัญหาและสามารถอภิปรายแนวทางที่ใช้ในการแก้โจทย์

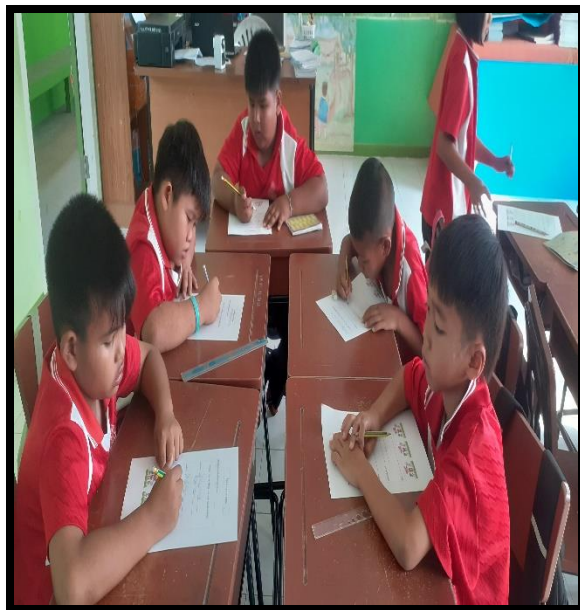
#### 5. การประเมินผลการเรียนรู้

- ควรมีการประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การใช้แบบทดสอบ การสังเกตการทำกิจกรรม หรือการให้คะแนนจากผลงานที่นักเรียนทำ
- ประเมินผลทั้งในระหว่างกิจกรรมและหลังกิจกรรมเพื่อให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจนและช่วยในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน

#### 6. การปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอน

- หากพบว่าเด็กบางคนยังไม่สามารถทำได้ตามเป้าหมายที่กำหนด ครูควรปรับกลยุทธ์การสอน เช่น การให้คำแนะนำเพิ่มเติม หรือการใช้สื่อที่หลากหลายขึ้น
- ควรติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องและปรับเปลี่ยนแผนการสอนให้เหมาะสมตามผลลัพธ์ที่ได้

14.ภาพกิจกรรม



## 15.ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 1,000		เวลา 5 ชั่วโมง
เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก		เวลา 1 ชั่วโมง
สอนวันที่ ..... เดือน .....	พ.ศ. ....	ผู้สอน นางกัลริมา พทาเพชร

## 1. สาระสำคัญ

การแก้โจทย์ปัญหาทำได้โดย อ่านทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา หาคำตอบ และตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ

## 2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้  
ตัวชี้วัดปลายทาง

ค 1.1 ป.2/8 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหา 2 ขั้นตอนของจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0

## 3. สาระการเรียนรู้

โจทย์ปัญหาการบวก

## 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการแก้โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 1,000 ได้ถูกต้อง (K, A)
2. แก้โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 1,000 ได้ถูกต้อง (S, A)

## 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้ 1 ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความถี่ของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว

## 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

## 7. อัตลักษณ์อุบลราชธานี

พอเพียง สุจริต จิตอาสา พัฒนาอาชีพ

## 8. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนการบวกจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 1,000 โดยติดบัตรโจทย์การบวกบนกระดาน ดังนี้

$$- 139 + 320 = \square$$

$$- 486 + 312 = \square$$

$$- 402 + 279 = \square$$

$$- 148 + 635 = \square$$

$$- 374 + 289 = \square$$

$$- 558 + 376 = \square$$

### ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ครูใช้สื่อ Power point เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก ในการสอน ดังนี้

**ตัวอย่างที่ 1**  
พ่อค้ามีปลาหางนกยูง 278 ตัว ซื้อมาเพิ่มอีก 322 ตัว พ่อค้ามีปลาหางนกยูงทั้งหมดกี่ตัว

**โจทย์ถาม** พ่อค้ามีปลาหางนกยูงทั้งหมดกี่ตัว

**โจทย์บอก** พ่อค้ามีปลาหางนกยูง 278 ตัว ซื้อมาเพิ่มอีก 322 ตัว

**หาคำตอบได้อย่างไร** มีอยู่ 278 เพิ่มอีก 322 จำนวนทั้งหมดหาได้จาก 278 บวก 322

<b>ประโยคสัญลักษณ์</b>	$278 + 322 = \square$ $278 + 322 = 600$
------------------------	--

**ตอบ** พ่อค้ามีปลาหางนกยูงทั้งหมด 600 ตัว

**ตรวจสอบ** 278 มากกว่า 200 และ 322 มากกว่า 300  
 $200 + 300 = 500$   
 $278 + 322$  มากกว่า 500  
ดังนั้น 600 เป็นคำตอบที่สมเหตุสมผล เพราะมากกว่า 500

หรือ 278 น้อยกว่า 300 และ 322 น้อยกว่า 400  
 $300 + 400 = 700$   
 $278 + 322$  น้อยกว่า 700  
ดังนั้น 600 เป็นคำตอบที่สมเหตุสมผล เพราะน้อยกว่า 700

3. ครูติดบัตรโจทย์ปัญหาการบวกบนกระดาน ให้นักเรียนอ่านโจทย์พร้อมกันแล้วช่วยกันวิเคราะห์โจทย์ แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้

แม่มีลูกเป็ด 453 ตัว มีลูกไก่ 349 ตัว แม่มีลูกเป็ดและลูกไก่อรวมกันทั้งหมดกี่ตัว

- โจทย์บอกอะไรมาให้ (แม่มีลูกเป็ด 453 ตัว มีลูกไก่ 349 ตัว)
- โจทย์ถามอะไร (แม่มีลูกเป็ดและลูกไก่อรวมกันทั้งหมดกี่ตัว)
- จะต้องใช้วิธีใดหาคำตอบ (วิธีบวก)
- เขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร ( $453 + 349 = \square$ )

- หาคำตอบได้เท่าไร (802)
- สรุปคำตอบได้อย่างไร (แม้มีลูกเปิดและลูกไ้รวมกันทั้งหมด 802 ตัว)
- คำตอบสมเหตุสมผลหรือไม่ เพราะเหตุใด  
(สมเหตุสมผล เพราะ  
453 น้อยกว่า 500 และ 349 น้อยกว่า 400  
 $500 + 400 = 900$   
453 + 349 น้อยกว่า 900  
ดังนั้น 802 เป็นคำตอบที่สมเหตุสมผล เพราะน้อยกว่า 900)

4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คน รับผิดชอบโจทย์ปัญหาการบวกกลุ่มละ 1 โจทย์ แล้วร่วมกันวิเคราะห์โจทย์ปัญหา โดยเขียนตอบว่าโจทย์กำหนดอะไร โจทย์ถามอะไร เขียนประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร สรุปคำตอบได้อย่างไรลงในกระดาษเปล่า จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

5. นักเรียนทำใบงานที่ 24 เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมรายบุคคล เพื่อให้ นักเรียนได้นำความรู้ในเนื้อหาที่เรียนมา แก้ปัญหาหรือสถานการณ์เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการคิดและแก้ปัญหา โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะแนวทาง และคอยกระตุ้นความคิดให้กับนักเรียน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรม

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้ การแก้โจทย์ปัญหาทำได้โดย อ่านทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา หาคำตอบ และตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ

7. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 2.16 ข้อ 1 (1)) ข้อ 2 (2), 3)) และข้อ 3 (1), 2)) ในหนังสือแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ ป.2 เล่ม 1 เป็นการบ้าน แล้วนำมาส่งครูในวันถัดไป

#### ขั้นประเมิน

8. ครูตรวจใบงานที่ 1 โจทย์ปัญหาการบวก
9. ครูตรวจแบบฝึกหัด 2.16 ข้อ 1 (1)) ข้อ 2 (2), 3)) และข้อ 3 (1), 2)) ในหนังสือแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ ป.2 เล่ม 1
10. ครูสังเกตการนำเสนอผลงาน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินการนำเสนอผลงาน
11. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
12. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
13. ครูประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

บัตรโจทย์ปัญหา

แม่ซื้อผลไม้ 265 บาท ซื้อเนื้อไก่ 132 บาท  
แม่จ่ายเงินทั้งหมดกี่บาท

พ่อค้ามีไอศกรีม 267 แท่ง ซื้อมาอีก 154  
แท่ง รวมพ่อค้ามีไอศกรีมทั้งหมดกี่แท่ง

ร้านค้ามีเสื้อ 279 ตัว ซื้อมาอีก 396 ตัว รวม  
ร้านค้ามีเสื้อทั้งหมดกี่ตัว

แม่ชื้อน้ำตาลทรายมาทำขนม 120 กิโลกรัม  
ชื้อถั่วเขียว 358 กิโลกรัม แม่ชื้อของหนัก  
ทั้งหมดกี่กิโลกรัม

พ่อชื้อไข่ไก่ 465 ฟอง ชื้อไข่เป็ด 356 ฟอง  
พ่อชื้อไข่ไก่และไข่เป็ดรวมกันทั้งหมดกี่ฟอง

คำชี้แจง

เขียนข้อความสิ่งที่โจทย์ถาม สิ่งที่โจทย์บอก เขียนประโยคสัญลักษณ์และหาคำตอบ

1

ทศมีเงิน 289 บาท ปลื้มมีเงิน 654 บาท ทศและปลื้มมีเงินรวมกันกี่บาท

โจทย์บอก .....

.....

โจทย์ถาม .....

ประโยคสัญลักษณ์

.....

.....

ตอบ .....

2

กุ้งซื้อดินสอ 85 บาท ซื้อสมุด 258 บาท กุ้งซื้อดินสอและสมุดรวมกัน  
กี่บาท

โจทย์บอก .....

.....

โจทย์ถาม .....

ประโยคสัญลักษณ์

.....

.....

ตอบ .....



3

วันจันทร์นักเรียนไม่มาโรงเรียน 36 คน วันอังคารนักเรียนไม่มาโรงเรียน 45 คน รวมสองวันนักเรียนไม่มาโรงเรียนกี่คน

โจทย์บอก .....

.....

โจทย์ถาม .....

ประโยคสัญลักษณ์

.....

.....

ตอบ .....



4 พ่อเก็บไข่ไก่ได้ 309 ฟอง เก็บไข่เป็ดได้ 336 ฟอง พ่อเก็บไข่ได้ทั้งหมดกี่ฟอง

โจทย์บอก .....

.....

โจทย์ถาม .....

ประโยคสัญลักษณ์

.....

.....

ตอบ .....

แม่ซื้อเสื้อราคา 399 บาท กระโปรงราคา 425 บาท แม่ต้องจ่ายเงินทั้งหมดกี่บาท

โจทย์บอก .....

.....

โจทย์ถาม .....

ประโยคสัญลักษณ์

.....

.....

ตอบ .....

## 9. ภาระงาน/ชิ้นงาน

ใบงานที่ 1 เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก

## 10. สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.2 เล่ม 1 สสวท.
2. หนังสือแบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.2 เล่ม 1 สสวท.
3. Power point บทที่ 2 การบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 1,000
4. บัตรโจทย์ปัญหาการบวก
5. ใบงานที่ 1 เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก

## 11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือการวัด	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. การประเมินก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
2. การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1) อธิบายขั้นตอนการแก้โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 1,000 ได้ถูกต้อง (K, A)	- ใบงานที่ 1 โจทย์ปัญหาการบวก	- ใบงานที่ 1 โจทย์ปัญหาการบวก	- ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2) แก้โจทย์ปัญหาการบวกที่มีผลบวกไม่เกิน 1,000 ได้ถูกต้อง (S, A)			
3) การนำเสนอผลงาน	- สังเกตการนำเสนอผลงาน	- แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
4) พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
5) พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
6) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- สังเกตความสามารถในการคิด	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
7) คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
3. การประเมินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
-	-	-	-

แบบประเมินคะแนน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คะแนน ใบงานที่ 1	ร้อยละ	สรุปผลการประเมิน	
				ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ น้ารักษ์				
2	ด.ช.พงศพัศ งามมั่ง				
3	ด.ช.เพชร จันเวียง				
4	ด.ช.ณัฐวรรณ ศรีพิทักษ์				
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี				
6	ด.ช.ปุณญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง				
7	ด.ช.ภูชนะ มาฆะ				
8	ด.ญ.ชาลิสา บุญกันหา				
9	ด.ญ.กาญจนรัตน์ กิ่งก้าน				
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์				
11	ด.ญ.พิรดา ราชฤทธิ์				
12	ด.ญ.ชาลิสา ศรีอุบล				
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์พันธ์				
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์				
15	ด.ญ.ทยา คำพามา				
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ				
17	ด.ญ.ยุพรัตน์ คชยาพันธ์				
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว				

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนที่ได้ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)

วันที่...../...../.....

แบบประเมินทักษะพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม (15)
		ความมี วินัย	ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ	การแสดง ความ คิดเห็น	การรับฟัง ความ คิดเห็น	การร่วมมือ ทำงานกับ ส่วนรวม	
		(3)	(3)	(3)	(3)	(3)	
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ นักรักษ์						
2	ด.ช.พงศพัศ งามมั่ง						
3	ด.ช.เพชร จันเวียง						
4	ด.ช.ณัฐวรรณ ศรีพิทักษ์						
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี						
6	ด.ช.ปุณญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง						
7	ด.ช.ภูษณะ มาฆะ						
8	ด.ญ.ชาลิสา บุญกันหา						
9	ด.ญ.กาญจนรัตน์ กิ่งก้าน						
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์						
11	ด.ญ.พิรดา ราชฤทธิ์						
12	ด.ญ.ชาลิสา ศรีอุบล						
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์พันธ์						
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์						
15	ด.ญ.ทยา คำพามา						
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ						
17	ด.ญ.ยุพรัตน์ คชยาพันธ์						
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)  
วันที่...../...../.....

### เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง	ให้ 1 คะแนน

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม (15)
		มีการวางแผน ร่วมกัน ทำงาน	มีการแสดง ความคิดเห็น ของสมาชิก	มีการรับ ฟังความ คิดเห็น	มีการปฏิบัติ ตามขั้นตอนที่ วางไว้	สามารถให้ คำแนะนำ กลุ่มอื่นได้	
		(3)	(3)	(3)	(3)	(3)	
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ นัารักษ์						
2	ด.ช.พงศพัศ งามมั่ง						
3	ด.ช.เพชร จันเวียง						
4	ด.ช.ณัฐวรินทร์ ศรีพิทักษ์						
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี						
6	ด.ช.ปยุตญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง						
7	ด.ช.ภูษณะ มาฆะ						
8	ด.ญ.ชาลิสสา บุญกันหา						
9	ด.ญ.กาญจนรัตน์ กิ่งก้าน						
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์						
11	ด.ญ.พิดา ราชฤทธิ์						
12	ด.ญ.ชาลิสสา ศรีอุบล						
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์ชั้น์						
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์						
15	ด.ญ.หทยา คำพามา						
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ						
17	ด.ญ.ยุพารัตน์ คชยาพันธ์						
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)

)

วันที่...../...../.....

### เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง	ให้ 1 คะแนน

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

### แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม (15)	ผลการ ประเมิน
		เนื้อหา ละเอียด ชัดเจน	ความ ถูกต้อง ของ เนื้อหา	ภาษาที่ใช้ เข้าใจง่าย	ประโยชน์ ที่ได้จาก การ นำเสนอ	วิธีการ นำเสนอ ผลงาน		
		(3)	(3)	(3)	(3)	(3)		
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ นักรักษ์							
2	ด.ช.พงศพัศ งามมิ่ง							
3	ด.ช.เพชร จันเวียง							
4	ด.ช.ณัฐวรรธน์ ศรีพิทักษ์							
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี							
6	ด.ช.ปุณญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง							
7	ด.ช.ภูชนะ มาชะ							
8	ด.ญ.ชาลิสา บุญกันหา							
9	ด.ญ.กาญจนรัตน์ กิ่งก้าน							
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์							
11	ด.ญ.พิรดา ราชฤทธิ์							
12	ด.ญ.ชาลิสา ศรีอุบล							
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์พันธ์							
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์							
15	ด.ญ.ทยา คำพามา							
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ๊ก							
17	ด.ญ.ยุพารัตน์ คชยาพันธ์							
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว							

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)

วันที่...../...../.....

### เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง	ให้ 1 คะแนน

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม (16)	ผลการประเมิน
		การแก้ปัญหา	การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์	การเชื่อมโยง	การให้เหตุผล	การคิดสร้างสรรค์		
		(4)	(4)	(4)	(4)	(4)		
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ นักรักษ์					-		
2	ด.ช.พงศพัศ งามมิ่ง					-		
3	ด.ช.เพชร จันเวียง					-		
4	ด.ช.ณัฐวรรธน์ ศรีพิทักษ์					-		
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี					-		
6	ด.ช.ปุณญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง					-		
7	ด.ช.ภูชนะ มาฆะ					-		
8	ด.ญ.ชาลิสสา บุญกันหา					-		
9	ด.ญ.กาญจนารัตน์ กิ่งก้าน					-		
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์					-		
11	ด.ญ.พิรดา ราชฤทธิ์					-		
12	ด.ญ.ชาลิสสา ศรีอุบล					-		
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์พันธ์					-		
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์					-		
15	ด.ญ.หทยา คำพามา					-		
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ					-		
17	ด.ญ.ยุพรัตน์ คชยาพันธ์					-		
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว					-		

เกณฑ์การผ่าน : ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
การแก้ปัญหา	สามารถแก้ปัญหาจากกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดได้ถูกต้องครบถ้วนและเป็นขั้นตอน	สามารถแก้ปัญหาจากกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดได้ถูกต้องครบถ้วนแต่ยังไม่ครบทุกขั้นตอน	สามารถแก้ปัญหาได้บางส่วนจากกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดได้ถูกต้องบ้าง และยังไม่ครบถ้วนทุกขั้นตอน	ไม่สามารถแก้ปัญหาจากกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดได้เลย
การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง มีรายละเอียดสมบูรณ์ชัดเจน	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง แต่ยังไม่ชัดเจน	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้องบางส่วน และขาดรายละเอียดที่สมบูรณ์	ใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์อย่างง่าย ๆ การนำเสนอข้อมูลไม่ชัดเจน
การเชื่อมโยง	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้ได้ อย่างสอดคล้องและเหมาะสม	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้ได้ บางส่วน	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ได้ บางส่วน	มีการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เนื้อหาหลักการ และวิธีการทางคณิตศาสตร์ยังไม่เหมาะสม
การให้เหตุผล	ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจได้ และสรุปได้อย่างเหมาะสมนำไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง	ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจได้ และสรุปผลได้ค่อนข้างเหมาะสมนำไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง	ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจได้บ้าง แต่สรุปผลได้เล็กน้อย ไม่สามารถหาคำตอบที่ถูกต้องได้	ไม่มีร่องรอยการดำเนินการให้เหตุผล

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 - 16	ดีมาก
10 - 13	ดี
7 - 9	พอใช้
4 - 6	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน			รวม (9)	ผลการ ประเมิน
		มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นใน การทำงาน		
		(3)	(3)	(3)		
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ น້ารักษ์					
2	ด.ช.พงศพัศ งามมั่ง					
3	ด.ช.เพชร จันเวียง					
4	ด.ช.ณัฐวรรธน์ ศรีพิทักษ์					
5	ด.ช.ทศพล อ่อนสี					
6	ด.ช.ปุณญาพัฒน์ พันธุ์เพ็ง					
7	ด.ช.ภูชนะ มาชะ					
8	ด.ญ.ชาลิสา บุญกันหา					
9	ด.ญ.กาญจนรัตน์ กิ่งก้าน					
10	ด.ญ.อัญรินทร์ ประสานวงศ์					
11	ด.ญ.พิรดา ราชฤทธิ์					
12	ด.ญ.ชาลิสา ศรีอุบล					
13	ด.ญ.ธัญชนก วิบูลย์ขันธุ์					
14	ด.ญ.ปัทมา สาระวิทย์					
15	ด.ญ.หทยา คำพามา					
16	ด.ญ.ยุวดี เหล่าไก่อ					
17	ด.ญ.ยุพารัตน์ คชยาพันธ์					
18	ด.ญ.เบญจพร สระแก้ว					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัลลธิมา...พทาเพชร)

วันที่...../...../.....

**เกณฑ์การให้คะแนน**

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

**เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ**

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8-9	ดีมาก
6-7	ดี
4-5	พอใช้
ต่ำกว่า 4	ปรับปรุง

**เกณฑ์การให้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์**

คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ตัวชี้วัด				
		3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (ผ่าน)	0 (ไม่ผ่าน)
1.. มีวินัย	1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียน และสังคม	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ประจำสม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ส่วนใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง
2. ใฝ่เรียนรู้	1 ตั้งใจเรียน เพียรพยายาม ในการเรียน และเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ 2 แสวงหาความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียนด้วยการ เลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ และ สามารถนำไปใช้ในชีวิต ประจำวันได้	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ประจำสม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ส่วนใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	1 ตั้งใจและรับผิดชอบใน การปฏิบัติหน้าที่การงาน 2 ทำงานด้วยความเพียร พยายามและอดทน เพื่อให้ งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ประจำสม่ำเสมอ	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น ส่วนใหญ่	นักเรียน มี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดเป็น บางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือมี พฤติกรรมปฏิบัติ ตามตัวชี้วัดน้อย ครั้ง



## เกณฑ์การประเมิน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้ (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
<b>สมรรถนะที่ 2</b> ความสามารถในการคิด <b>ตัวชี้วัดที่ 1</b> คิดพื้นฐาน <b>พฤติกรรมบ่งชี้</b> 3. ระบุรายละเอียด คุณลักษณะและความคิดรวบยอดของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูล ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้ถูกต้องและครบถ้วน	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูล ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้ถูกต้อง แต่ไม่ครบถ้วน	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูล ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้ถูกต้องเป็นบางส่วนและ ไม่ครบถ้วน	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูล ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ไม่ได้

### 12. บันทึกหลังสอน

#### 12.1 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (K)

จากการสอน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก ชั้น.....ป.2.....

วันที่ ..... ปรากฏว่า มีนักเรียนทั้งหมด.....18.....คน เมื่อวัดประเมินผลแล้ว

มีนักเรียน อยู่ในระดับ ดี จำนวน .....คน คิดเป็นร้อยละ .....

อยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน .....คน คิดเป็นร้อยละ .....

อยู่ในระดับ ปรับปรุง จำนวน .....คน คิดเป็นร้อยละ .....

.....  
 วัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A).....

.....  
 วัดสมรรถนะของผู้เรียน (P).....

#### 12.2 ปัญหา / อุปสรรค

#### 12.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

(ลงชื่อ)..... ผู้สอน  
( นางกัลธิมา พทาเพชร )  
วันที่ .... เดือน ..... พ.ศ. 2567

13.ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ / ผู้บริหารสถานศึกษา

- สอดคล้องกับมาตรฐานรายวิชาและตัวชี้วัด
- กิจกรรมสนองจุดประสงค์การเรียนรู้
- กิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนการสอนครบตามรูปแบบการสอนที่เสนอ
- การวัดประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้อง สอดรับและสะท้อนตามลักษณะของพฤติกรรมของผู้เรียน ( K, P, A )
- ควรปรับปรุง / แก้ไข .....

(ลงชื่อ).....  
(นางวัชรภรณ์ ตืออยู่ )  
วันที่ .... เดือน ..... พ.ศ. 2567

ความเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ให้ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนฯ ที่เสนอได้
- ควรปรับปรุง / แก้ไข ตามที่ฝ่ายวิชาการให้คำชี้แนะ
- อื่นๆ .....

.....

(ลงชื่อ).....  
(นายสุรชัย กอดแก้ว)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. 2567



## สมุดบันทึกการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

โรงเรียน	บ้านหัวคำ	ตำบล/แขวง	ขามใหญ่
อำเภอ/เขต	เมืองอุบลราชธานี	จังหวัด	อุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1	ปีการศึกษา	2567
			จำนวนนักเรียน ทั้งหมด 18 คน

ที่	ชื่อวิชา	ระดับผลการเรียนรายวิชา (คน)								คุณลักษณะอันพึงประสงค์				อ่าน คิดวิเคราะห์เขียน			
		4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0
1	ภาษาไทย	4	2	4	4	2	2			6	12			12	5	1	
2	คณิตศาสตร์	7	2	1	1	5	2			6	12			7	5	6	
3	วิทยาศาสตร์	7	3	5	2		1			6	12			12	5	1	
4	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	7	3	5	1	2				6	12			12	5	1	
5	ประวัติศาสตร์	4	6	6	2					6	12			12	5	1	
6	สุขศึกษาและพลศึกษา	18								6	12			12	5	1	
7	ศิลปะ	18								6	12			12	5	1	
8	การงานอาชีพ	17	1							6	12			12	5	1	
9	ภาษาอังกฤษ	4	2	6	4	2				6	12			12	5	1	
10	การป้องกันทุจริต	14	2	2						6	12			12	5	1	
11	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	5	8	3	1	1				6	12			12	5	1	

ลงชื่อ

ลงชื่อ

( นางกัณธิมา พทาเพชร )

ครูประจำชั้น

ครูประจำชั้น

ลงชื่อ

( นางวัชรภรณ์ ตืออยู่ )

หัวหน้า/รองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการ

อนุมัติ

ไม่อนุมัติ

ลงชื่อ

( นายสุรชัย กอดแก้ว )

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ

...../...../.....