



รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้กระบวนการ FUN-Tech Model
ร่วมกับสื่อการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์
ประถมศึกษาปีที่ 3

จัดทำโดย
นายเอกพันธ์ จินดาเนตร

โรงเรียนดอนมดแดง (บ้านดงบัง)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นกุญแจสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รายงานฉบับนี้นำเสนอการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านกระบวนการ **FUN-Tech Model** ซึ่งผสมผสานการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (Fun Learning) การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (Use of Daily Life) การปฏิบัติจริง (Nurturing Hands-on Activities) และการบูรณาการเทคโนโลยี (Integration of Technology) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย กระตุ้นความสนใจ และพัฒนาทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ เป้าหมายคือการทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

สารบัญ

	หน้า
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ผู้จัดทำ	2
3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	3
4. ที่มาและความสำคัญ	4
5. วัตถุประสงค์	5
6. กลุ่มเป้าหมาย	6
7. เครื่องมือที่ใช้วัดผล	7
8. กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม	8
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	10
9.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)	10
9.2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)	11
9.3 ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)	12
10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	13
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	14
12. บทเรียนที่ได้รับ	15
13. เงื่อนไขความสำเร็จ	16
14. ภาพกิจกรรม	17

4. ที่มาและความสำคัญ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถือเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญต่อการวางรากฐานทางวิชาการ โดยเฉพาะในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล การคำนวณ และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนหลายคนยังขาดความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ เนื่องจากบทเรียนมีความซับซ้อนและยากต่อการเข้าถึง ทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่นับใจ และมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชา ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม จากปัญหาดังกล่าว ทำให้เกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ง่ายขึ้น มีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริง โดยได้พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ FUN-Tech Model ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดหลัก 4 ด้าน ได้แก่

1. **F: Fun Learning** – สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความเครียดและความกลัวในวิชาคณิตศาสตร์
2. **U: Use of Daily Life** – เชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของ การบอกเวลา หรือการแบ่งของเล่น
3. **N: Nurturing Hands-on Activities** – จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ เช่น การใช้บล็อกไม้ ลูกคิด ใบงาน และแบบฝึกหัดที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรม
4. **Tech: Integration of Technology** – ใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีจากโครงการ Project 14 เช่น QR Code และแอปพลิเคชัน เพื่อสร้างความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของนักเรียน

กระบวนการ FUN-Tech Model ไม่เพียงเน้นที่การเรียนรู้ผ่านการเล่นหรือเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ฝึกการสังเกต การตั้งคำถาม และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ผลจากการนำนวัตกรรม FUN-Tech Model มาใช้ในห้องเรียน พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ดีขึ้นอย่างชัดเจน นักเรียนร้อยละ 63.16 มีผลการเรียนอยู่ในระดับดีถึงดีเยี่ยม และคะแนนเฉลี่ยการทดสอบระดับชาติ NT ในวิชาคณิตศาสตร์อยู่ที่ 60.14 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ อีกทั้งยังพบว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นต่อวิชาคณิตศาสตร์ มีความกระตือรือร้น กล้าถาม และสนุกกับกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น กล่าวโดยสรุป การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ FUN-Tech Model ช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนป.3 ได้อย่างเป็นรูปธรรม เป็นแนวทางที่ช่วยให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่ออีกต่อไป และสามารถเสริมสร้างทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเติบโตเป็นผู้เรียนรู้ที่มีคุณภาพในอนาคต

5. วัตถุประสงค์

- 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน ป.3
- 2) ส่งเสริมความเข้าใจและทักษะการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์
- 3) สร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดอนมดแดง (บ้านดงบัง) จำนวน 38 คน

๖.๑ เชิงปริมาณ

๖.๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๖๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา คณิตศาสตร์ในระดับดีถึงดีเยี่ยม (มีระดับผลการเรียน ระดับ ๓-๔)

๖.๑.๒ นักเรียนมีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ NT

๖.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชา คณิตศาสตร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

7. เครื่องมือที่ใช้วัดผล

ความรู้ (K): แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

ทักษะ (P): แบบฝึกทักษะ ใบงาน ใบกิจกรรม แบบทดสอบคู่ขนาน NT และสื่อการเรียนรู้

เจตคติ (A): แบบประเมินเจตคติทางคณิตศาสตร์

8. กระบวนการในการพัฒนาวัตกรรม

8.1 ศึกษาหลักสูตรและวางแผนการจัดการเรียนรู้

8.2 จัดกิจกรรมแบบ Hands-on ร่วมกับสื่อและแบบฝึก ใช้เทคโนโลยี Project 14 และแบบทดสอบ คู่ขนาน NT

8.3 ประเมินผล และปรับปรุงการสอนตามผลสะท้อน

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

9.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ หรือ Constructivism เป็นแนวคิดสำคัญทางการศึกษาในยุคใหม่ที่เน้น การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง มากกว่าการเรียนรู้ผ่านการท่องจำหรือการถ่ายทอด ข้อมูลโดยครูผู้สอนแต่เพียงฝ่ายเดียว ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ผู้เรียนมีองค์ความรู้เดิม และสามารถนำประสบการณ์ใหม่ มาประมวลผล เชื่อมโยง และสร้างเป็นความรู้ใหม่ที่มีความหมายต่อตนเอง โดยอาศัยกระบวนการคิด วิเคราะห์ และสะท้อนความคิดเห็น

ครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ (facilitator) มีบทบาทในการสร้างสถานการณ์ที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น การตั้งคำถามเชิงเปิด การใช้ปัญหาจริงในการเรียนรู้ หรือการส่งเสริมให้ เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักสูตรและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต มี ทักษะในการคิดวิเคราะห์ และมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทฤษฎี Constructivism จึงมี บทบาทสำคัญต่อการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่าง ยั่งยืน

9.2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

Active Learning หรือการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาท อย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากกว่าการนั่งฟังอย่างเฉย ๆ โดยเฉพาะในบริบทของห้องเรียนยุคใหม่ที่ เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิม (Passive Learning) มาเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และเพื่อนร่วมชั้น

การเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning มีลักษณะเด่นคือ การใช้กิจกรรมหลากหลายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การทำแบบฝึก ใบงาน การอภิปรายกลุ่ม การทดลอง หรือแม้แต่การเล่นเกมการศึกษา ซึ่งล้วนแล้วแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ Active Learning ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิด (reflection) และประเมินการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืนมากขึ้น

Active Learning เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องการให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เป็นแนวทางที่ช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

9.3 ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

แนวคิดพหุปัญญา หรือ Multiple Intelligences เป็นแนวคิดที่เสนอโดยศาสตราจารย์ Howard Gardner จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ซึ่งกล่าวถึงความฉลาดของมนุษย์ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยไม่ได้จำกัดเพียงแค่ความสามารถทางภาษา หรือคณิตศาสตร์เหมือนระบบการศึกษาในอดีต แนวคิดนี้เสนอว่า มนุษย์แต่ละคนมีความสามารถหรือ "ปัญญา" ที่แตกต่างกันอย่างน้อย 8 ด้าน ได้แก่ ภาษา ตรรกะ-คณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ ดนตรี การเคลื่อนไหว มนุษยสัมพันธ์ การเข้าใจตนเอง และธรรมชาติวิทยา

การยอมรับในความหลากหลายของความสามารถช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนที่ถนัดด้านมิติสัมพันธ์ อาจเรียนรู้ได้ดีผ่านการใช้ภาพและแผนผัง ขณะที่ผู้เรียนที่มีความถนัดด้านดนตรีอาจตอบสนองต่อบทเรียนผ่านเสียงเพลงและจังหวะ แนวคิดนี้จึงช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง พหุปัญญาจึงไม่เพียงเป็นแนวคิดทางจิตวิทยาเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและเต็มศักยภาพ

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

๑) วิเคราะห์ ศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด รายวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อจัดทำหนดการเรียนรู้และสร้างแผนจัดการเรียนรู้

๒) เรียนรู้เน้นการปฏิบัติจริง (Hands-on Activities) ผ่านแบบฝึกทักษะ ใบงาน ใบกิจกรรมที่หลากหลาย

๒.๑) การใช้สื่อการสอน: ครูใช้สื่อที่เด็กสามารถจับต้องและมองเห็นได้ เช่น บล็อกไม้ ลูกคิด แผ่นภาพ หรือวัตถุใกล้ตัว เพื่ออธิบายหลักการคณิตศาสตร์ ทำให้เด็กสามารถเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น ใช้บล็อกไม้ในการสอนเรื่องเศษส่วน หรือใช้ลูกคิดในการฝึกการบวก ลบ

๒.๒) กิจกรรมกลุ่ม: ส่งเสริมให้เด็กทำงานร่วมกัน เช่น การวัดความยาวโต๊ะ เก้าอี้ หรือการแบ่งของเล่นเป็นกลุ่ม ๆ การทำกิจกรรมร่วมกันทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทั้งทางคณิตศาสตร์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

๒.๓) เกมและปริศนา: สร้างเกมหรือปริศนาที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ เช่น เกมจับคู่ตัวเลข ปริศนาค่า x หรือเกมเชิงตัวเลขต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและสนุกกับการเรียน

๓) เชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียนในชีวิตประจำวันและเครื่องมือการเรียนรู้ Project ๑๔ ให้ตรงกันรวมทั้งผลิตสื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๓.๑) ยกตัวอย่างจากชีวิตจริง: ครูเชื่อมโยงบทเรียนเข้ากับสถานการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของ การบอกเวลา หรือการแบ่งขนม สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเข้าใจว่าคณิตศาสตร์มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

๓.๒) ให้เด็กตั้งคำถาม: ส่งเสริมให้เด็กสงสัยและตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งรอบตัว เช่น ทำไมรถถึงมีล้อ ๔ ล้อ หรือทำไมอาคารถึงมีหลายชั้น การตั้งคำถามเหล่านี้ช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้

๔) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น รวมถึงจัดส่งสื่อการเรียนจากเครื่องมือการเรียนรู้ Project ๑๔ ในรูปแบบของลิงค์ หรือ QR-Code ในกลุ่มไลน์ห้องเรียนเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ และให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ รวมถึงครูนำแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เช่น เกมฝึกสมอง หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยสอนเรื่องคณิตศาสตร์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างความน่าสนใจและทันสมัย

๕ ครูจัดทำแบบสรุปเนื้อหาการเรียนให้นักเรียนได้ทบทวนอีกครั้ง

๖ ครูตรวจแบบฝึกทักษะและใบงานนักเรียน

๗ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผ่านแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ป.๓ ใบงาน และการทดสอบ

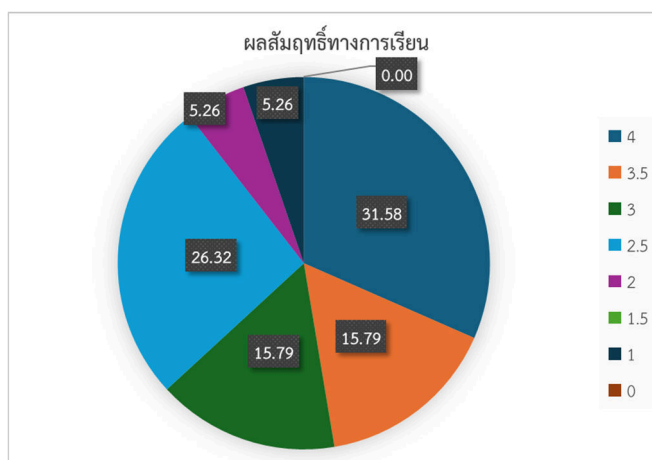
๘ ปรับปรุงหรือพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อีกและสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากขึ้นตามผลสะท้อนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ในระดับดีถึงดีเยี่ยม (มีระดับผลการเรียน ระดับ ๓-๔) ดังนี้

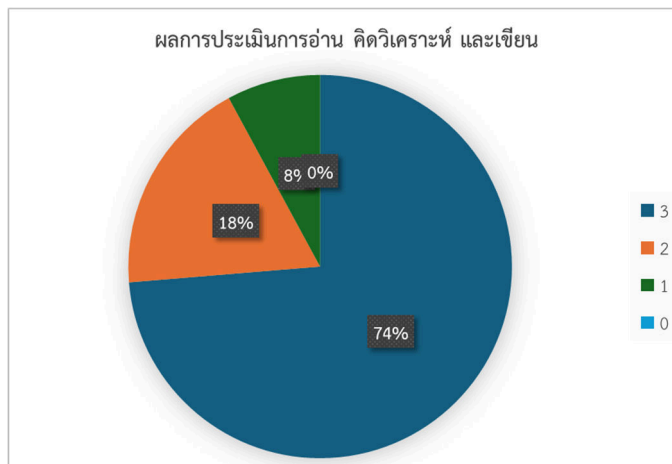
ผลการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
ผลการเรียน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
4	12	31.58
3.5	6	15.79
3	6	15.79
2.5	10	26.32
2	2	5.26
1.5	0	0.00
1	2	5.26
0	0	0.00
รวม	38	100.00



ผลการประเมินการอ่าน คติวิเคราะห์ และเขียน

ผลการประเมินการอ่าน คติวิเคราะห์ และเขียน		
ผลการเรียน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
3	28	73.68
2	7	18.42
1	3	7.89
0	0	0.00
รวม	38	100.00



ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน		
ผลการเรียน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ดีเยี่ยม	27	71.05
ดี	7	18.42
ผ่าน	4	10.53
ไม่ผ่าน	0	0.00
รวม	38	100.00



ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์		
ผลการเรียน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ดีเยี่ยม	37	97.37
ดี	1	2.63
ผ่าน	0	0.00
ไม่ผ่าน	0	0.00
รวม	38	100.00



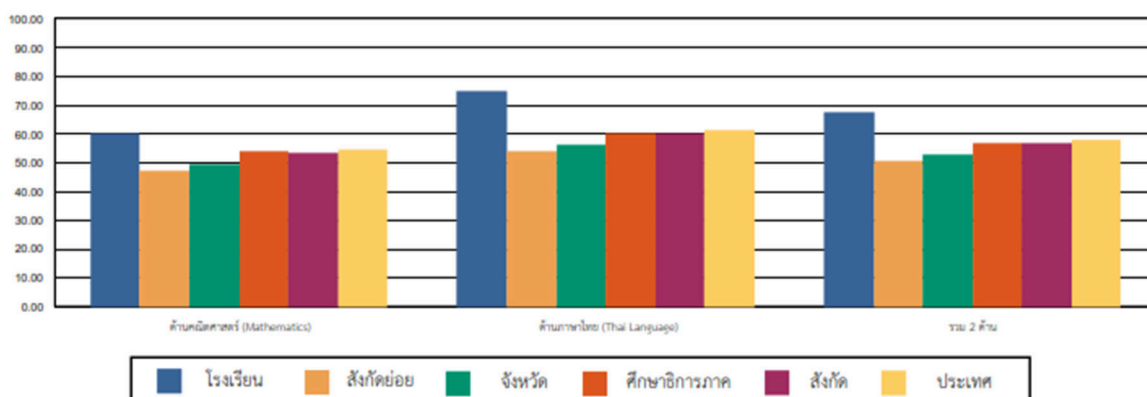
ผลการทดสอบ NT

ผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑) ตารางแสดงผลการทดสอบทางการศึกษา (NT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
เปรียบเทียบ โรงเรียน สังกัดย่อย จังหวัด ศึกษาธิการภาค สังกัด ประเทศ

ด้าน	โรงเรียน	สังกัดย่อย (N=๒๒๓)	จังหวัด (N=๑,๑๒๒)	ศึกษาธิการ ภาค (N=๒,๖๓๐)	สังกัด (N=๒๕,๘๑๔)	ประเทศ (N=๒๙,๗๖๔)
ด้านคณิตศาสตร์(Mathematics)						
คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	๖๐.๑๔	๔๗.๐๗	๔๙.๕๐	๕๓.๘๖	๕๓.๔๕	๕๔.๐๑
S.D.	๑๔.๘๖	๒๒.๒๖	๑๙.๙๙	๒๑.๕๑	๒๒.๖๕	๒๒.๓๗
กลุ่ม คุณภาพ*	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี
ด้านภาษาไทย (Thai Language)						
คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	๗๔.๘๗	๕๓.๘๙	๕๖.๑๘	๖๐.๗๘	๖๐.๓๔	๖๑.๒๑
S.D.	๒๑.๗๕	๒๐.๗๔	๒๐.๘๘	๒๑.๓๘	๒๑.๔๗	๒๑.๒๐
กลุ่ม คุณภาพ*	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี
รวม ๒ ด้าน						
คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	๖๗.๕๐	๕๐.๔๘	๕๒.๘๔	๕๗.๐๕	๕๖.๙๐	๕๗.๘๑
S.D.	๑๖.๖๙	๑๙.๗๓	๑๙.๑๑	๒๐.๓๑	๒๐.๑๘	๑๙.๘๑
กลุ่ม คุณภาพ*	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี

๒) แผนภูมิแสดงผลการทดสอบทางการศึกษา (NT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
เปรียบเทียบ โรงเรียน สังกัดย่อย จังหวัด ศึกษาธิการภาค สังกัด ประเทศ



๓) ตารางแสดงจำนวนและร้อยละนักเรียน จำแนกตามระดับคุณภาพ

ด้าน	ดีมาก		ดี		พอใช้		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ด้านคณิตศาสตร์ (Mathematics)	๑๐	๓๗.๐๓	๑๓	๔๘.๑๔	๔	๑๔.๘๑	๐	๐.๐๐
ด้านภาษาไทย (Thai Language)	๑๙	๗๐.๓๗	๔	๑๔.๘๑	๓	๑๑.๑๑	๑	๓.๗๐
รวม ๒ ด้าน	๑๖	๕๙.๒๕	๗	๒๕.๙๒	๔	๑๔.๘๑	๐	๐.๐๐

สรุปผลการทดสอบ NT ป.๓ โรงเรียนดอนมดแดง (บ้านดงบัง)

รายการ	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์
จำนวนนักเรียน	๓๘ คน	๓๘ คน
คะแนนเฉลี่ย	๗๔.๘๗	๖๐.๑๔
คะแนนสูงสุด	๙๘	๘๘
คะแนนต่ำสุด	๒๕.๕	๓๖

วิเคราะห์รายวิชา

 ภาษาไทย

- คะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ ปานกลางค่อนข้างดี (๗๔.๘๗ คะแนน)
- นักเรียนหลายคนได้คะแนนสูงกว่า ๙๐ จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๕๒
- นักเรียนที่ได้คะแนน ต่ำกว่า ๕๐ คะแนน มี ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๕๑

 คณิตศาสตร์

- คะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ ปานกลางค่อนข้างต่ำ (๖๐.๑๔ คะแนน)
- คะแนนกระจายตัวมากกว่าภาษาไทย
- นักเรียนที่ได้คะแนนสูง (มากกว่า ๘๐) มีจำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๑๑

 ข้อเสนอแนะเบื้องต้น

ด้านที่ทำได้ดี	ด้านที่ควรพัฒนา
- ภาษาไทย: การอ่านจับใจความและเขียนข้อความดีเยี่ยมในหลายคน - นักเรียนจำนวนมากมีศักยภาพสูงในภาษาไทย	- คณิตศาสตร์ควรเน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา โจทย์ประยุกต์ - นักเรียนที่ได้คะแนนต่ำควรมีการเสริมทักษะเฉพาะด้าน
- มีนักเรียนกลุ่มคะแนนสูงที่ควรได้รับการส่งเสริมพิเศษ (Gifted Program หรือเตรียมแข่งขันต่อยอด)	- นักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำมาก (ต่ำกว่า ๔๐ คะแนน) ควรมีแผนฟื้นฟูเป็นรายบุคคล (Individual Remedial Plan)

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ FUN-Tech Model มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า มีบทเรียนสำคัญที่สามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาการเรียนการสอนได้หลายประการ

ประการแรกคือ **การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง** เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งให้กับผู้เรียน เมื่อนักเรียนสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว เช่น การซื้อขายในร้านค้า การบอกเวลา หรือการแบ่งของกิน นักเรียนจะรู้สึกวากคณิตศาสตร์ไม่ใช่สิ่งที่ห่างไกลหรือยากเกินเข้าใจ แต่เป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

ประการที่สองคือ **การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้** โดยเฉพาะการนำสื่อการสอนดิจิทัล แอปพลิเคชัน และเครื่องมือจากโครงการ Project ๑๔ เข้ามาใช้ร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งช่วยสร้างความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีทำให้ครูสามารถสื่อสารเนื้อหาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และหลากหลายมากขึ้น เช่น วิดีโอสั้น เกมการเรียนรู้ หรือแบบฝึกหัดออนไลน์ ส่งผลให้นักเรียนได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและไม่จำกัดอยู่เพียงในหนังสือเรียน

นอกจากนี้ บทเรียนสำคัญอีกประการคือ **ความสำคัญของการประเมินและติดตามผลอย่างต่อเนื่อง** การเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบของการประเมินก่อน-หลังเรียน การตรวจแบบฝึก ใบงาน รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ช่วยให้ครูสามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน และแนวโน้มของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถปรับกิจกรรมหรือจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Individualized Learning) ได้ตรงจุด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

เงื่อนไขความสำเร็จ

การนำนวัตกรรม FUN-Tech Model ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จนั้น ต้องอาศัยเงื่อนไขหลายประการ โดยเฉพาะในด้านของ **ครู** และ **นักเรียน** ซึ่งเป็นหัวใจหลักของกระบวนการเรียนการสอน

ครู เป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนนวัตกรรม ครูจะต้องมีความเข้าใจในกระบวนการของ FUN-Tech Model อย่างลึกซึ้ง สามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับแนวคิดทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ การสร้างบรรยากาศที่สนุก การเชื่อมโยงชีวิตจริง การเน้นการปฏิบัติจริง และการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งครูต้องมี **ทักษะด้านเทคโนโลยี**

สารสนเทศ เพื่อสามารถเลือกและประยุกต์ใช้สื่อหรือเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ครูยังต้องมีความยืดหยุ่น ปรับตัวเก่ง และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความหลากหลายของผู้เรียนได้

นักเรียน เองก็เป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จเช่นกัน นักเรียนจะต้องมีทัศนคติที่เปิดกว้าง พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ มีความกล้าที่จะลองผิดลองถูก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ การสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นแรงเสริมที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ มีทรัพยากรในการเรียนรู้ และมีพื้นที่ในการนำความรู้ไปใช้ในบริบทจริง

๑๓. ภาพกิจกรรม



(ลงชื่อ)

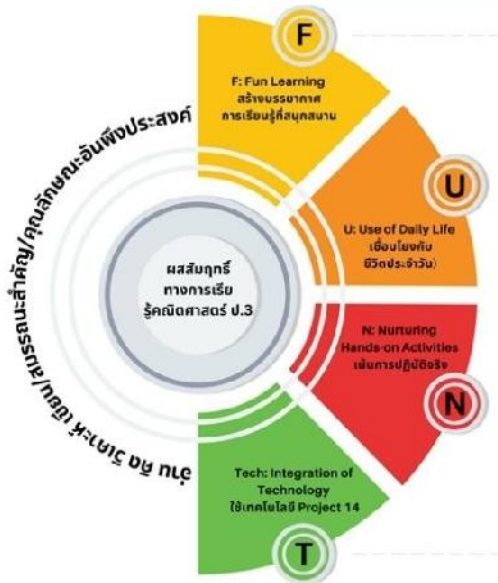
ผู้รายงาน

(นายเอกพันธ์ จินดาเนตร)

ตำแหน่ง ครู



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการ **FUN-TECH MODEL**



F: Fun Learning (สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน)

U: Use of Daily Life (เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน)

N: Nurturing Hands-on Activities (เน้นการปฏิบัติจริง)

Tech: Integration of Technology (ใช้เทคโนโลยี)

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวน 38 คน

มีผลการเรียนระดับดีถึงดีเยี่ยม (ระดับ 3-4)

จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 63.16

การทดสอบทางการศึกษา NT

รายการ	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์
คะแนนเฉลี่ย	74.87	60.14
คะแนนสูงสุด	98	88
คะแนนต่ำสุด	25.5	36
โรงเรียน	74.87	60.14
สังกัดย่อย	47.07	53.89
จังหวัด	49.50	56.18
ศึกษาธิการภาค	53.86	60.78
สังกัด	53.45	60.34
ประเทศ	45.01	61.21

สภาพปัญหา

การเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนป.3 มีเนื้อหามากและค่อนข้างยาก ครูจึงต้องจัดการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง พร้อมมีทัศนคติที่ดีต่อวิชา โดยใช้กระบวนการ FUN-Tech Model ร่วมกับสื่อการเรียนรู้และแบบฝึก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิธีการดำเนินการพัฒนา

1. วิเคราะห์หลักสูตร ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด และเนื้อหา เพื่อวางแผนจัดการเรียนรู้
2. จัดกิจกรรมเน้นปฏิบัติ (Hands-on) ใช้แบบฝึก ใบงาน และกิจกรรมหลากหลาย ใช้สื่อจับต้องได้ ร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม
3. การเชื่อมโยงชีวิตจริง นำบทเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การช้อปปิ้ง บอกเวลา พร้อมกระตุ้นให้เด็กตั้งคำถาม
4. ใช้สื่อและเทคโนโลยี ผลิตสื่อการเรียนรู้ และใช้ร่วมกับ Project 14 ร่วมถึงการสร้างชุดแบบทดสอบคู่ขนาน NT จากข้อสอบ 3 ปี ย้อนหลัง
5. สรุป ทบทวน และประเมินผล จัดทำแบบสรุป ตรวจสอบนักเรียน และประเมินผลจากใบงาน แบบฝึก และข้อสอบ
6. พัฒนาและปรับปรุงการสอน ปรับแผนและสื่อให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นจากผลสะท้อนและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

เชิงปริมาณ

- นักเรียน ป.3 อย่างน้อยร้อยละ 60 มีผลการเรียนคณิตศาสตร์ระดับดีถึงดีเยี่ยม (ระดับ 3-4) และมีผลการทดสอบระดับชาติ (NT) อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ มีทัศนคติที่ดี และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน



