



รายงานนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องฯ

เรื่อง การพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม
เชิงบูรณาการด้วยเกมคณิตคิดเลขเร็ว(Score master)



นางสาวสุนันท์ วงศ์ศรี
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านดงยาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง
ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
เรื่อง การพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม เชิงบูรณาการด้วย
เกมคณิตคิดเลขเร็ว(Score master)

นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านดงยาง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม เชิงบูรณาการด้วยเกมคณิตคิดเลขเร็ว(Score master) เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมีรายละเอียดองค์ประกอบข้อมูลครอบคลุมตามแบบรายงานนวัตกรรม ทั้งนี้ข้อมูลทุกด้านที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นผลงานที่เกิดจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

ผู้จัดทำ ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านดงยาง ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา แนะนำในการปฏิบัติงาน ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนให้กำลังใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมาจึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี
ตำแหน่ง ครู

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	1
1. ชื่อนวัตกรรม.....	1
2. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....	1
3. ประเภทของนวัตกรรม.....	1
4. สมรรถนะที่พัฒนา.....	1
5. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	2
6. วัตถุประสงค์.....	2
7. กลุ่มเป้าหมาย.....	3
8. กรอบแนวคิด.....	3
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
10. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม.....	8
11. การนำนวัตกรรมไปใช้.....	8
12. ผลการใช้นวัตกรรม.....	9
13. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	9
14. การเผยแพร่วัตกรรม.....	10
15. บทเรียนที่ได้รับ.....	11
16. เงื่อนไขความสำเร็จ.....	12
บรรณานุกรม.....	14
ภาคผนวก.....	15

**รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา
สถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี**

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม เชิงบูรณาการด้วยเกมคณิตคิดเลขเร็ว(Score master)

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ - สกุล นางสาวสุนันท์ วงศ์ศรี ตำแหน่ง ครู

3. ประเภทของนวัตกรรม

- 1. หลักสูตร
- 2. การจัดการเรียนรู้
- 3. สื่อและเทคโนโลยี
- 4. การบริหารจัดการ
- 5. กิจกรรม / โครงการ
- 6. ลดความเหลื่อมล้ำ
- 7. การนิเทศภายใน
- 8. การวัดประเมินผล
- 9. การประกันคุณภาพ

4. สมรรถนะที่พัฒนา

1. สมรรถนะพื้นฐาน

- 1. ด้านภาษาไทย
- 2. ด้านคณิตศาสตร์
- 3. ด้านวิทยาศาสตร์
- 4. ด้านภาษาอังกฤษ
- 5. ด้านสังคมศึกษา
- 6. ด้านการงานอาชีพ

2. สมรรถนะหลัก

- 1. การจัดการตนเอง
- 2. การคิดขั้นสูง
- 3. การสื่อสาร
- 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
- 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

3. สมรรถนะอื่นๆ

- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษา มีจุดหมายมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา และมีความสุข เกิดสมรรถนะหลัก ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การเรียนการสอนคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา ซึ่งการเข้าใจเรื่องจำนวนเต็มถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในหลักสูตรคณิตศาสตร์พื้นฐาน อย่างไรก็ตาม บางครั้งการเรียนรู้จำนวนเต็มอาจทำให้เกิดความน่าเบื่อหน่ายและท้าทายสำหรับนักเรียน การสร้างสรรค์หรือพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อกระตุ้นความสนใจและความเข้าใจของนักเรียน การใช้เกมทางคณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ โดยเกมสามารถช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ทางคณิตศาสตร์ไม่เพียงแต่ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน แต่ยังช่วยในการสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์ และเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์ผ่านการเล่นและการทดลอง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ Game Based Learning เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ นอกจากนี้ Game Based Learning ยังเป็นที่น่าสนใจสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผลการวิจัยนี้เหล่านี้สามารถนำมาปรับใช้กับการฝึกอบรมรูปแบบเดิมๆได้ เช่นวิชาใดเป็นวิชาที่ยาก ข้อมูลเยอะ ผู้เรียนไม่ค่อยอยากเรียนวิชานี้ นักฝึกอบรมหรือผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถนำเอาเนื้อหาเหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกมส์ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น แต่การออกแบบหลักสูตรในลักษณะแบบ Game Based Learning นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง และควรนำเกมส์ที่ออกแบบมาทดลองใช้หลายๆครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าเกมส์นั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมด และสร้างความสนุกสนาน และสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้

จากการดำเนินงานจัดการเรียนรู้ปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยางส่วนใหญ่ ขาดทักษะการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็มให้มีความคล่องแคล่ว ซึ่งควรได้รับการส่งเสริม สนับสนุนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว ครูผู้สอน จึงมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างนวัตกรรมการศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม เชิงบูรณาการด้วยเกมคณิตคิดเลขเร็ว “เศรษฐีมีคะแนน (Score master)” เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดทักษะและสมรรถนะตามที่กำหนด สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในบริบทต่างๆ อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยครูผู้สอนได้นำข้อมูลอัตลักษณ์ของสถานศึกษามาปรับเข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ ได้แก่ โดยนำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษามาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ในชุมชน วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพ ที่มีลักษณะโดดเด่น เฉพาะตน เกิดความรู้สึกรัก ภาคภูมิใจ ในตัวเองและท้องถิ่น มีความผูกพัน เกี่ยวโดยร้อยรัดวิถีชีวิตผู้คนและชุมชนเข้าเป็นหนึ่งและเป็นรากฐานในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว สังคมและต่อยอดการประกอบอาชีพ ซึ่งวิถีชีวิตของคนในชุมชนเป็นรากฐานในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว สังคมและประเทศชาติ ทั้งนี้ ปลุกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ให้กับนักเรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุขในสังคม

6. วัตถุประสงค์

6.1 เพื่อพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง

6.2 เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดเลขเร็ว การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง

6.3 เพื่อให้นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยางมีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์

7. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ปีการศึกษา 2568 มีทักษะการบวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม และมีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ปีการศึกษา 2568 ร้อยละ 80 มีทักษะการบวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม มีความสามารถในการคิดเลขเร็ว และมีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน

ด้านเนื้อหา

การบวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม

ด้านระยะเวลา

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2569

8. กรอบแนวคิด

นวัตกรรม เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) เป็นการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่มุ่งพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็มของผู้เรียน โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) และการบูรณาการเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กรอบแนวคิดของนวัตกรรมสามารถอธิบายได้ตามองค์ประกอบดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า (Input)

- 1.1 ครูผู้สอนที่มีความรู้ด้านเนื้อหาคณิตศาสตร์และการใช้นวัตกรรม
- 1.2 ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น
- 1.3 นวัตกรรมเกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master)
- 1.4 สื่อ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้
- 1.5 หลักสูตร จุดประสงค์การเรียนรู้ และตัวชี้วัดทางการศึกษา

2. กระบวนการ (Process)

- 2.1 การวางแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการเกมกับเนื้อหาคณิตศาสตร์
- 2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม Score Master
- 2.3 การฝึกคิดคำนวณอย่างรวดเร็วและถูกต้องผ่านการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์
- 2.4 การให้คำแนะนำ ชี้แนะ และสะท้อนผลการเรียนรู้โดยครู
- 2.5 การวัดและประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

3. ผลผลิต (Output)

- 3.1 นักเรียนมีทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มดีขึ้น
- 3.2 นักเรียนคิดคำนวณได้ถูกต้องและรวดเร็ว
- 3.3 นักเรียนมีความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์
- 3.4 บรรยากาศการเรียนรู้นี้มีความสุขและมีส่วนร่วม

4. ผลลัพธ์ (Outcome)

- 4.1 นักเรียนมีสมรรถนะด้านการคิดคำนวณและการแก้ปัญหา
- 4.2 นักเรียนสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 4.3 ครูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม
- 4.4 โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืน

5. ผลกระทบ (Impact)

- 5.1 ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของสถานศึกษา
- 5.2 สร้างภาพลักษณ์ที่ดีด้านนวัตกรรมทางการศึกษา
- 5.3 ชุมชนมีเยาวชนที่มีทักษะการคิดคำนวณและการคิดวิเคราะห์
- 5.4 เกิดการขยายผลนวัตกรรมสู่โรงเรียนและชุมชนอื่น

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

9.1 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัยความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนการมีวิจรรย์ญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจรรย์ญาณในการคิดและ

ตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

4. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมิน

ค่า

5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน

7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากลักษณะการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังกล่าว จึงควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไป

ประยุกต์ใช้

2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่

ความรับผิดชอบในการกิจต่าง ๆ

6. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
3. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ
4. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน
6. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

9.2 ทฤษฎีเกม (Game Based Learning)

Game Based Learning คือ สื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมกับ การได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นไปด้วย

Game Based Learning เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ นอกจากนี้ Game Based Learning ยังเป็นที่น่าสนใจสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผลการวิจัยนี้เหล่านี้สามารถนำมาปรับใช้กับการฝึกอบรมรูปแบบเดิมๆ ได้ เช่นวิชาใดเป็นวิชาที่ยาก ข้อมูลเยอะ ผู้เรียนไม่ค่อยอยากเรียนวิชานี้ นักฝึกอบรมหรือผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถนำเอาเนื้อหาเหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น แต่การออกแบบหลักสูตรในลักษณะแบบ Game Based Learning นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง และควรนำเกมที่ออกแบบมาทดลองใช้หลายๆครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมด และสร้างความสนุกสนาน และสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้

ปัจจุบันการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง งานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนว่า การใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผล ต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ปัจจุบันเกิดแนวคิดในการทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความ สนใจของผู้เรียน โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆ มา

ผสมผสาน และ ออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้ การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based learning) ถือเป็น e-learning อีกรูปแบบ หนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง (engage learners with their own learning)บนพื้นฐาน แนวคิดที่จะทำให้ การเรียนรู้ เป็น เรื่องสนุกตามแนวคิด Edutainment โดยเกมประเภท MMORPG(Massive Multiplayer online Role-playing Game) นั้น เป็นเกมประเภทที่ได้รับความนิยมอย่างสูงใน ปัจจุบัน ลักษณะเด่นของเกมดังกล่าวนี้จะเป็นโลกเสมือนที่ให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปเล่น พร้อมกันได้หลายคนและมีการ แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในเกม จากรูปแบบเกมนี้เองจึงเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเป็นเกม เพื่อการเรียนรู้

ดังนั้นจะเห็นว่า “เกมการศึกษา” เป็นอีกนวัตกรรมหนึ่งที่น่าสนใจและปัจจุบันมีการสร้างเกมเพื่อการศึกษา มากขึ้น ซึ่งมีลักษณะคล้ายๆกันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนนำเข้าไปแทรกในเกมต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนได้ เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยัง ผู้เรียนได้ จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยใช้เกมที่มี รูปแบบเดียวกันใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายในการ สร้างและสะดวก ผู้เขียนเชื่อว่าข้อมูลดังกล่าวจะอีกหนึ่ง นวัตกรรมสำหรับการศึกษา ที่จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านในการนำนวัตกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาหรือรายวิชาที่ตน สอน ซึ่งอย่าลืมว่าต้องสอดคล้อง เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ และที่สำคัญทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไป พร้อมกับการการเรียนรู้ได้จริงๆ

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่าง แพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ต่างๆและเครื่องมือ สื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และ การที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมได้ และเกม ออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ผสมผสานเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมี ความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมี ความท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

การนำ(Game-Based Learning หรือ GBL) ไปใช้ในการเรียนการสอน

ปัจจุบันการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอน ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สำหรับในเมืองไทย การนำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอน กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เช่น การเรียนผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่ไปด้วยกันกับอุปกรณ์ และเทคโนโลยีการสอนใหม่ รวมทั้ง การใช้สื่อใหม่รูปแบบต่างๆ เพื่อให้การ พัฒนาการในด้าน e-Learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

10. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)			
1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนจัดทำนวัตกรรม	-บันทึกข้อความ	พฤษภาคม	ผู้บริหาร/ครูและบุคลากร ทุกคน
1.2 กำหนดเป้าหมาย	-บันทึกการประชุม	2568	
1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้าง นวัตกรรม			
2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม			
2.1 สร้าง/พัฒนานวัตกรรมนวัตกรรมการ พัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม เชิงบูรณาการด้วยเกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score master) ประกอบด้วย เกมคณิตคิดเลข เร็ว (Score master) จำนวน 4 ชุด ได้แก่ - (Score master) ชุดการบวก - (Score master) ชุดการลบ - (Score master) ชุดการคูณ - (Score master) ชุดการหาร	- คำสั่งคณะกรรมการ - คู่มือการใช้วัตกรรมการ เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score master) - แผนการจัดการเรียนรู้ - บันทึกหลังสอน	พฤษภาคม 2568	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสกร พูลพันธ์ นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี
3. ตรวจสอบประเมินผล (C)			
3.1 วางกรอบการประเมินนวัตกรรมการศึกษา	- แบบประเมิน นวัตกรรม - แบบสรุปผลการ ดำเนินงาน	ส.ค. 2568 , ก.พ. 2569	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสกร พูลพันธ์ นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี
3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ			
3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุปผล			
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)	- รายงานผลการ ดำเนินงาน	มีนาคม 2569	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสกร พูลพันธ์ นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี

11. การนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรม เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก
ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีแนวทางการดำเนินงานดังนี้

1. การเตรียมความพร้อม

1. ครูศึกษารูปแบบการใช้งานเกม Score Master และวิเคราะห์เนื้อหาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและ
จุดประสงค์การเรียนรู้
2. วางแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน
3. เตรียมอุปกรณ์ สื่อ และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

4. ชี้แจงกติกา วิธีการเล่น และเป้าหมายการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเริ่มต้นด้วยการทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม Score Master แบบกลุ่ม
3. ให้นักเรียนฝึกคิดคำนวณอย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแข่งขันกันอย่างสร้างสรรค์
4. ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยแนะนำ ชี้แนะ และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนระหว่างการ

การเล่น

3. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลจากคะแนนในเกม ความถูกต้อง และความรวดเร็วในการคิดคำนวณ
2. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความตั้งใจ และการทำงานร่วมกันของนักเรียน
3. ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของผู้เรียน
4. นำผลการประเมินมาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4. การสะท้อนผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการใช้เกม
2. ครูสรุปองค์ความรู้ เชื่อมโยงเนื้อหาคณิตศาสตร์กับการใช้ในชีวิตประจำวัน
3. นำผลการดำเนินงาน ปัญหา และข้อเสนอแนะไปพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. ขยายผลการใช้นวัตกรรมไปยังระดับชั้นหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

12. ผลการใช้นวัตกรรม

12.1 นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยางมีทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม

12.2 นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยางมีความสามารถในการคิดเลขเร็ว การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม

12.3 นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยางมีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น

13. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

การนำนวัตกรรม เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดคำนวณ ความถูกต้อง และความรวดเร็วเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้นวัตกรรมเป็นสื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และประเมินผลผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม โรงเรียนมีนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถนำไปขยายผลและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระยะยาว

อภิปรายผล

ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านเกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนได้ดีกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ เนื่องจากเกมมีลักษณะท้าทาย สนุก และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การบูรณาการเกมเข้ากับการเรียนรู้ยังช่วยพัฒนาทักษะอื่น ๆ ควบคู่กัน เช่น การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน และการมีวินัยในการปฏิบัติตามกติกา ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทุกรูปแบบ

ตาม ความแตกต่างด้านความพร้อมของอุปกรณ์และทักษะพื้นฐานของนักเรียน อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการใช้ นวัตกรรม จำเป็นต้องมีการปรับปรุงแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรบูรณาการนวัตกรรมกับเนื้อหาคณิตศาสตร์เรื่องอื่น ๆ เช่น เศษส่วน ทศนิยม หรือสมการ
2. ควรมีการอบรมหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ครูผู้สอน เพื่อขยายผลการใช้นวัตกรรมในวงกว้าง
3. ควรสนับสนุนอุปกรณ์และเทคโนโลยีอย่างเพียงพอ เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม
4. ควรมีการติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำผลไปพัฒนาและปรับปรุงให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

14. การเผยแพร่นวัตกรรม

การเผยแพร่ นวัตกรรม เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มเชิงบูรณาการ ได้ดำเนินการเผยแพร่ในหลายระดับ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลการใช้งาน อย่างกว้างขวาง ดังนี้

1. การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา
 1. นำเสนอแนวคิด กระบวนการจัดการเรียนรู้ และผลการใช้นวัตกรรมในการประชุมครูและบุคลากรทางการศึกษา
 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกิจกรรม PLC (Professional Learning Community) ภายในโรงเรียน
 3. จัดนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรมทางการศึกษาในวันสำคัญของโรงเรียน
 4. เผยแพร่ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ของโรงเรียน เช่น เว็บไซต์โรงเรียน กลุ่มไลน์ หรือเพจเฟซบุ๊ก
2. การเผยแพร่ในระดับเครือข่ายและเขตพื้นที่การศึกษา
 1. นำเสนอนวัตกรรมในกิจกรรมอบรม สัมมนา หรือการประชุมเชิงปฏิบัติการของเครือข่ายโรงเรียน
 2. แลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการเรียนรู้กับครูคณิตศาสตร์ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
 3. เผยแพร่เอกสารประกอบนวัตกรรม เช่น คู่มือการใช้งาน แนวทางการจัดกิจกรรม และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
 4. นำเสนอผลงานต่อสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพื่อขยายผลในระดับพื้นที่
3. การเผยแพร่สู่ชุมชน
 1. จัดกิจกรรมสาธิตการใช้นวัตกรรมให้ผู้ปกครองและชุมชนได้มีส่วนร่วม
 2. เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ คลิปวิดีโอ หรือบทความเผยแพร่ นวัตกรรม
 3. เปิดโอกาสให้ชุมชนและสถานศึกษาอื่นนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของตนเอง
 4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนที่บ้าน

4. การเผยแพร่เชิงวิชาการ

1. จัดทำรายงานผลการใช้นวัตกรรมและเผยแพร่ในรูปแบบบทความวิชาการหรือบทความนวัตกรรม
2. นำเสนอผลงานในเวทีวิชาการหรือการประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา
3. รวบรวมผลการประเมินและข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

15. บทเรียนที่ได้รับ

1. ประโยชน์ต่อครู ผู้บริหาร และโรงเรียน

ต่อครู

1. ครูสามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. มีสื่อการสอนที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การสอนคณิตศาสตร์ไม่น่าเบื่อ
3. ช่วยพัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์กับเกมและเทคโนโลยี
4. ครูสามารถวัดและประเมินผลทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนได้ชัดเจนจากผลคะแนนและความก้าวหน้า
5. ลดปัญหานักเรียนกลัวคณิตศาสตร์และเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก

ต่อผู้บริหาร

1. โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
2. เห็นผลลัพธ์การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม
3. สนับสนุนการพัฒนาครูด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน
4. ช่วยยกระดับคุณภาพผู้เรียนและภาพลักษณ์ของสถานศึกษา

ต่อโรงเรียน

1. โรงเรียนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ที่โดดเด่น
2. ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ทำทาย และมีส่วนร่วม
3. สามารถนำไปขยายผลใช้ในระดับชั้นหรือรายวิชาอื่นได้
4. เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคณิตศาสตร์โดยรวมของโรงเรียน

2. ประโยชน์ต่อนักเรียน

1. นักเรียนพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
2. ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ
3. เกิดความสนุก ความท้าทาย และแรงจูงใจในการเรียนคณิตศาสตร์
4. ลดความเครียดและความกลัวต่อวิชาคณิตศาสตร์
5. ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ และการยอมรับกติกา
6. นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้

3. ประโยชน์ต่อชุมชน

1. ชุมชนมีเยาวชนที่มีทักษะพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ที่ดี สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
2. ผู้ปกครองเห็นพัฒนาการของบุตรหลาน และเกิดความเชื่อมั่นต่อการจัดการศึกษาของโรงเรียน
3. โรงเรียนสามารถเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และถ่ายทอดแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกมสู่ชุมชน
4. ชุมชนได้รับบุคลากรที่มีทักษะการคิดคำนวณ การแก้ปัญหา และมีวินัย
5. สร้างความร่วมมืออันดีระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน

16. เงื่อนไขความสำเร็จ

การนำนวัตกรรม เกมคณิตคิดเลขเร็ว (Score Master) มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม จะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความพร้อมของครูผู้สอน

1. ครูมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์และรูปแบบการใช้งานเกม Score Master
2. ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และระดับความสามารถของผู้เรียน
3. ครูมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้นวัตกรรม และพร้อมปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

2. ความพร้อมของผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มในระดับที่เหมาะสม
2. ผู้เรียนมีความสนใจ เปิดใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม
3. ผู้เรียนปฏิบัติตามกติกา มีวินัย และรู้จักการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

3. ความพร้อมด้านสื่อและเทคโนโลยี

1. มีอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เพียงพอและเหมาะสมต่อจำนวนนักเรียน
2. ระบบอินเทอร์เน็ตหรือสภาพแวดล้อมการใช้งานมีความเสถียร
3. มีการจัดเตรียมสื่อเสริม หรือรูปแบบการเรียนรู้ทางเลือก สำหรับกรณีที่มีอุปกรณ์ไม่พร้อม

4. การบริหารจัดการและการสนับสนุนจากผู้บริหาร

1. ผู้บริหารให้การสนับสนุนด้านนโยบาย งบประมาณ และทรัพยากร
2. ส่งเสริมให้ครูใช้และพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
3. เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลนวัตกรรมภายในสถานศึกษา

5. กระบวนการวัดและประเมินผลที่ชัดเจน

1. มีการกำหนดเกณฑ์และเครื่องมือประเมินผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
2. ใช้การประเมินที่หลากหลาย เช่น คะแนนจากเกม การสังเกตพฤติกรรม และแบบทดสอบ
3. นำผลการประเมินไปปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

6. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน

1. ผู้ปกครองให้การสนับสนุนและเข้าใจแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกม
2. ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนอย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ

ผู้รายงาน

(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)

ตำแหน่ง

ลงชื่อ

ไวยวิทย์ บุญคำ

ผู้รับรองรายงาน

(นายไวยวิทย์ บุญคำ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ (2560). หนังสือเรียนคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: คุรุสภา ลาดพร้าว.

ทศนา แชมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (Vol. 20). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2553). แนวการจัดการ เรียนรู้ ตามหลักสูตร แกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาและส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบาย ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน.



Let's try!
ทำโจทย์สนุก

10 x 4 = ?
10 x 4 = ?
10 x 5 = ?
10 x 10 = ?
9 - 0 = ?

วัดบ้านดงยาง ร.บ้านดงยาง สวนทางตากาประ ปะปางหมู่บ้าน รพ.ส.อ. ร.ภูคั้ง

การคูณ

5 x 4 = ?
5 x 4 = ?
5 x 5 = ?
5 x 0 = ?

วัดบ้านดงยาง ร้านซ่อมรถ สวนพริกแดงตุ๊ก ร.กำแพงเพชร ลอนปัด

START

Score!

10 x 10 = ?
10 x 10 = ?
10 x 10 = ?
10 x 10 = ?
10 x 10 = ?

วัดบ้านดงยาง ร.บ้านดงยาง สวนทางตากาประ ปะปางหมู่บ้าน รพ.ส.อ. ร.ภูคั้ง

ดาวจุดใหม่ 5 คะแนน

เศรษฐีดีมีคะแนน SCORE MASTER

การคูณ

Let's try!
ทำโจทย์สนุก

100 + 4 = ?
100 + 4 = ?
100 + 5 = ?
27 + 9 = ?
9 + 0 = ?

วัดบ้านดงยาง ร.บ้านดงยาง สวนทางตากาประ ปะปางหมู่บ้าน รพ.ส.อ. ร.ภูคั้ง

การหาร

15 ÷ 3 = ?
15 ÷ 3 = ?
14 ÷ 7 = ?
7 ÷ 7 = ?
18 ÷ 5 = ?

วัดบ้านดงยาง ร้านซ่อมรถ สวนพริกแดงตุ๊ก ร.กำแพงเพชร ลอนปัด

START

Score!

100 + 4 = ?
100 + 4 = ?
100 + 5 = ?
100 + 5 = ?
100 + 5 = ?

วัดบ้านดงยาง ร.บ้านดงยาง สวนทางตากาประ ปะปางหมู่บ้าน รพ.ส.อ. ร.ภูคั้ง

ดาวจุดใหม่ 5 คะแนน

เศรษฐีดีมีคะแนน SCORE MASTER

การหาร

ภาพกิจกรรม



กิจกรรมการเล่นเกมเศรษฐีมีคะแนน (Score master) ชุดการบวก



กิจกรรมการเล่นเกมเศรษฐีมีคะแนน (Score master) ชุดการลบ



กิจกรรมการเล่นเกมเศรษฐีมีคะแนน (Score master) ชุดการคูณ



กิจกรรมการเล่นเกมเศรษฐีมีคะแนน (Score master) ชุดการหาร



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค13101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เศษฐิติมีคเแนน

เวลา 8 ชั่วโมง

ชุดที่ 1 เรื่อง การบวก

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี ตำแหน่ง ครู วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ป.3/5 การหาตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวก และประโยคสัญลักษณ์แสดงการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100,000 และ 0

สาระสำคัญ

การบวก คือ การรวมกันของจำนวนตั้งแต่สองจำนวนขึ้นไป เพื่อให้ได้ผลรวมใหม่

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge) นักเรียนอธิบายวิธีการหาคำตอบในประโยคสัญลักษณ์ได้
2. ด้านทักษะกระบวนการ (Skills) นักเรียนสามารถหาตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์การบวกได้
3. ด้านคุณลักษณะ (Attitude) นักเรียนปฏิบัติภารกิจ กติกาในการเล่นเกม

ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

1. มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
2. มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระการเรียนรู้

การบวก

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. ขั้นสำรวจความรู้

ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องการบวกจำนวนนับไม่เกิน 100,000 และ 0 เพื่อแบ่งนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน

2. ขั้นอธิบายกิจกรรม

- 2.1 ครูจับกลุ่มให้นักเรียนคละกัน ระหว่างนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 5 คน
- 2.2 ให้ตัวแทนกลุ่มออกมาจับอุปกรณ์ เกมคณิตคิดเร็ว เศรษฐีมีคะแนน (Score master) การบวก
- 2.3 ครูแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม
- 2.4 ครูอธิบายกติกาในการเล่นเกม



3. ขั้นเล่นเกม

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมคณิตคิดเร็ว เศรษฐีมีคะแนน (Score master) การบวก โดยให้เวลาเล่นเกม 15 นาที โดยการทยอยลูกเต๋า แล้วเดินตามจำนวนที่ทอยได้ หากตกช่องสถานที่ใดให้อ่านชื่อสถานที่นั้น พร้อมทั้งตอบคำถามการบวก หากตอบถูกจะได้ 5 คะแนน (บันทึกคะแนนลงในใบให้คะแนน)

2. ให้ผู้เล่นทยอยลูกเต๋าทตามลำดับ แล้วเดินตามจำนวนที่ทอยได้ หากตกช่องสถานที่ใดให้อ่านชื่อสถานที่นั้น พร้อมทั้งตอบคำถามการบวก ทำซ้ำแบบนี้จนกว่าจะหมดเวลา

4. ขั้นเสนอความคิด

- 4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปผลการแข่งขันเกมคณิตคิดเร็ว โดยจัดลำดับ 1-5
- 4.2 นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเทคนิค วิธีการที่ทำให้ได้คะแนนสูง

5. ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการแข่งขัน และเทคนิควิธีการในการเล่นเกม

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการ (Skills)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Attitude)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....
(นายไวยวิทย์ บุญคำ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

ตารางคะแนน

ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ

ตารางคะแนน

ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ	ชื่อ

บทที่ 2

การบวกและการลบ
จำนวนนับไม่เกิน
100,000

แบบทดสอบท้ายบท

วิชาคณิตศาสตร์ (พื้นฐาน) จำนวน 10 ข้อ

ระดับชั้น
ป.3

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

- จงหาผลบวกของ $31,062 + 6,935$
ก. 37,997 ค 1.1 ป.3/5
ข. 37,898
ค. 38,967
ง. 38,878
- จงหาผลบวกของ $28,947 + 59,368$
ก. 78,205 ค 1.1 ป.3/5
ข. 78,516
ค. 88,125
ง. 88,315
- จงหาผลลบของ $78,956 - 60,724$
ก. 18,122 ค 1.1 ป.3/5
ข. 18,232
ค. 18,332
ง. 18,432
- จงหาผลลบของ $51,307 - 9,235$
ก. 37,822 ค 1.1 ป.3/5
ข. 42,072
ค. 52,872
ง. 58,132
- จงหาผลลบของ $90,200 - 34,256$
ก. 55,944 ค 1.1 ป.3/5
ข. 58,877
ค. 64,056
ง. 65,937

- หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยค
สัญลักษณ์ต่อไปนี้ $2,978 + \square = 6,236$
ก. 5,295 ค 1.1 ป.3/5
ข. 4,722
ค. 3,258
ง. 2,389
- หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยค
สัญลักษณ์ต่อไปนี้ $\square - 4,602 = 1,879$
ก. 8,043 ค 1.1 ป.3/5
ข. 6,481
ค. 4,734
ง. 2,723
- พ่อขายกล้วยได้เงิน 27,900 บาท ขาย
ทุเรียนได้เงิน 68,390 บาท พ่อขายกล้วยและ
ทุเรียนได้ทั้งหมดกี่บาท ค 1.1 ป.3/9
ก. 40,490 บาท
ข. 85,290 บาท
ค. 89,420 บาท
ง. 96,290 บาท

9. ปีนี้แก้วตาขายน้ำดื่มได้ 38,900 ขวด ปีที่แล้วแก้วตาขายน้ำดื่มได้มากกว่าปีที่แล้ว 15,400 ขวด ปีที่แล้วแก้วตาขายน้ำดื่มได้กี่ขวด เขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์ได้ในข้อใด

ค 1.1 ป.3/9

ก. $38,900 + 15,400 = \square$

ข. $15,400 - 38,900 = \square$

ค. $38,900 - 15,400 = \square$

ง. $15,400 + 38,900 = \square$

10. โรงเรียนแห่งหนึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 4,105 คน เป็นนักเรียนหญิง 2,916 คน เป็นนักเรียนชายกี่คน ค 1.1 ป.3/9

ก. 7,021 คน

ข. 5,923 คน

ค. 2,121 คน

ง. 1,189 คน



แบบสรุปคะแนน ด้านความรู้ (K) /ทักษะกระบวนการ (P)

เรื่อง การบวก

รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ตารางคะแนน	รวมคะแนน (20 คะแนน)	สรุปผลการ ประเมิน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
1	เด็กชายคชาพัฒน์ บุญสมยา			
2	เด็กชายณัฐวรราช วันโท			
3	เด็กชายณัฐเศรษฐ รุ่งสว่าง			
4	เด็กชายธีรศรณย์ อำดอนกลอย			
5	เด็กชายพงศกร ครองยุติ			
6	เด็กชายภัทรกร เรืองบุญ			
7	เด็กชายภัทรดนัย บุญจง			
8	เด็กชายธนกร โมภิบาล			
9	เด็กชายธนาวุฒิ สาสุวงศ์			
10	เด็กชายเพชรดนัย คับพวง			
11	เด็กชายสุรพล ยงยี่น			
12	เด็กชายพงศ์ปณต บุญสมยา			
13	เด็กหญิงจิรัชญา บุญจง			
14	เด็กหญิงศุภาพิชญ์ ชัมภรัตน์			
15	เด็กหญิงชุตติกาญจน์ การุณย์			
16	เด็กหญิงณิชากรินทร์ การินทร์			
17	เด็กหญิงณัฐธิดา วันโท			
18	เด็กหญิงเดือนเพ็ญ บุญจง			
19	เด็กหญิงนภัสกร ทำนุ			
20	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ประกอบสัณฑ์			
21	เด็กหญิงมณีนีรัก แสงนาม			
22	เด็กหญิงวรั้มพร แทนสอ			
23	เด็กหญิงชฎาภรณ์ บุญสมยา			
24	เด็กหญิงสิริกานต์ ศิลาคะ			
25	เด็กหญิงปิยะธิดา ไชยมา			
ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80 ขึ้นไป				
จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุนันท์ วงศ์ศรี)

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



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล

เรื่อง การบวก

รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้พิจารณาพฤติกรรมต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ปฏิบัติเป็นประจำ
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	ปฏิบัติน้อย
ระดับคะแนน	0	หมายถึง	มีพฤติกรรมไม่ชัดเจนหรือไม่มีหลักฐานที่น่าเชื่อถือ

รายการประเมิน	คะแนน			
	3	2	1	0
มีวินัย				
1. ตรงต่อเวลา				
2. มีขั้นตอนการทำงาน				
3. ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด				
คะแนนรวม				
คะแนนเฉลี่ย				
ใฝ่เรียนรู้				
1. ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียน สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ				
2. แสวงหา ศึกษา ค้นคว้า ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ				
3. บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบ แลกเปลี่ยนเรียนรู้				
คะแนนรวม				
คะแนนเฉลี่ย				
มุ่งมั่นในการทำงาน				
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ				
2. ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค				

3. ปรับปรุงพัฒนาการทำงานและผลงานด้วยตนเอง				
คะแนนรวม				
คะแนนเฉลี่ย				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)

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

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	2.5 – 3.0	ระดับคุณภาพ	ดีเยี่ยม (3)
คะแนน	1.5 – 2.4	ระดับคุณภาพ	ดี (2)
คะแนน	1.0 – 1.4	ระดับคุณภาพ	ผ่าน (1)
คะแนน	0 – 0.9	ระดับคุณภาพ	ไม่ผ่าน (0)

สรุปผลการประเมิน

มีวินัย

ดีเยี่ยม (3) ดี (2) ผ่าน (1) ไม่ผ่าน (0)

ใฝ่เรียนรู้

ดีเยี่ยม (3) ดี (2) ผ่าน (1) ไม่ผ่าน (0)

มุ่งมั่นในการทำงาน

ดีเยี่ยม (3) ดี (2) ผ่าน (1) ไม่ผ่าน (0)



สรุปผลประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
เรื่อง การบวก
รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												คะแนนรวม (9 คะแนน)	ระดับ คุณภาพ
		มีวินัย				ใฝ่เรียนรู้				มุ่งมั่น					
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0		
1	เด็กชายคชาพัฒน์ บุญสมยา														
2	เด็กชายณัฐวรราช วันโท														
3	เด็กชายณัฐเศรษฐ รุ่งสว่าง														
4	เด็กชายธีรดนัย อ่าดอนกลอย														
5	เด็กชายพงศกร ครองยุติ														
6	เด็กชายภัทรกร เรืองบุญ														
7	เด็กชายภัทรดนัย บุญจอง														
8	เด็กชายธนกร โมภิบาล														
9	เด็กชายธนาวุฒิ สาสูงษ์														
10	เด็กชายพรดนัย คับพวง														
11	เด็กชายสุรพล ยงยีน														
12	เด็กชายพงศ์ปณต บุญสมยา														
13	เด็กหญิงจิรัชญา บุญจอง														
14	เด็กหญิงศุภาพิชญ์ ชัมภรัตน์														
15	เด็กหญิงชุตिकाญจน์ การุณย์														
16	เด็กหญิงณิชนันท์ การินทร์														
17	เด็กหญิงณัฐธิดา วันโท														
18	เด็กหญิงเดือนเพ็ญ บุญจอง														
19	เด็กหญิงนภัสกร ทำนุ														
20	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ประกอบสัณฑ์														
21	เด็กหญิงมณีนีรัก แสงนาม														
22	เด็กหญิงวรัมพร แทนสอ														
23	เด็กหญิงชฎาภรณ์ บุญสมยา														
24	เด็กหญิงสิริกานต์ ศิลาคะ														
25	เด็กหญิงปิยะธิดา ไชยมา														

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)

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

20	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ประ กอบสิทธิ์								
21	เด็กหญิงมณีรัก แสงนาม								
22	เด็กหญิงวรัมพร แทนสอ								
23	เด็กหญิงชฎาภรณ์ บุญสมยา								
24	เด็กหญิงสิริกานต์ ศิลาคะ								
25	เด็กหญิงปิยะธิดา ไชยมา								

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมเป็นประจำ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อย ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
5 - 6	ดี
3 - 4	พอใช้
ต่ำกว่า 3	ปรับปรุง

