



รายงานนวัตกรรม การจัดการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม
เป็นฐาน (Activity based Learning : ABL)
ร่วมกับมีการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะ
การคูณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓



นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านดอนแดง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based Learning : ABL)
ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการคุณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓



ครูผู้พัฒนาผลงานนวัตกรรม
นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์

โรงเรียนบ้านดอนแดง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ของนางสาว สุกัญญา เบ็ญจะจันทร์ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เรียน “นวัตกรรมทางการศึกษา” (Educational Innovation) หมายถึง การนำเอาสิ่งใหม่ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ก็ตามเข้ามาใช้ในระบบการศึกษา เพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกิดแรงจูงใจในการเรียน และช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียน เช่น การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ (Interactive Video) สื่อหลายมิติ (Hypermedia) และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้เป็นต้น

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นนำเสนอแนะนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ของนางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์ ซึ่งประกอบด้วย ที่มาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม จุดประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม กระบวนการผลิตและขั้นตอนการดำเนินงาน ผลที่คาดว่าจะได้รับ งบประมาณ การประเมินผล และภาคผนวก พร้อมเอกสารหลักฐานอ้างอิงตาม ข้อเท็จจริง ซึ่งผลงานที่นำเสนอนี้เกิดจากการปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดผลดีกับนักเรียน คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา และชุมชน ขอขอบคุณ คณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการร่วมพัฒนานวัตกรรมของข้าพเจ้า ไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้จัดทำ

สุกัญญา เบ็ญจะจันทร์

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บันทึกข้อความส่งนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	ค
ที่มาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๓
งบประมาณ	๔
การประเมินผล	๕
ภาคผนวก	๗



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านดอนแดง ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
ที่/ ๒๕๖๗ วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗
เรื่อง ส่งแบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง

สิ่งที่แนบมาด้วย ๑. ส่งแบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ นโยบายของท่านผู้อำนวยการได้ให้นโยบายให้คณะครูจัดทำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ในแต่ละรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบซึ่งประกอบด้วยหัวข้อที่มาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม จุดประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม กระบวนการผลิตและขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการ ดำเนินการ ประโยชน์ที่ได้รับ และปัจจัยสู่ความสำเร็จในการพัฒนานวัตกรรม โดยให้ส่งรูปเล่มผลงานภายใน วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ข้าพเจ้า นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์ ผู้จัดทำและพัฒนานวัตกรรม ขอส่งรูปเล่ม ผลงานการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดย ใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based Learning : ABL) ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการ คุณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ได้ดำเนินเรียบร้อยแล้วตามรายละเอียดที่แนบท้าย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อ

ผู้จัดทำและพัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

(นายศุภชัย มาตาชาติ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง

นวัตกรรมการเรียนรู้ของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านดอนแดง ปีงบประมาณ ๒๕๖๘

๑. ชื่อนวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based Learning : ABL) ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการคุณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. ชื่อผู้เสนอนวัตกรรม

นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

() ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(/) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

มาตรฐานคุณภาพการศึกษามุ่งเน้นให้ ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจรรย์ญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ การเรียนคณิตศาสตร์ให้ได้นั้นก็จะทำได้ยากจากการได้ทดสอบนักเรียนปีการศึกษาที่ผ่านมา ได้พบปัญหา คือ นักเรียนมีทักษะการคุณ เลข และหารเลขที่ไม่ดี โดยส่วนมากจะคูณผิดและหารผิด หรือบางคนทำได้แต่ทำได้ช้ามาก จึงทำการ สอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหานี้ ปรากฏว่า นักเรียนส่วนน้อยไม่เข้าใจในวิธีการคิด แต่ส่วนมากทำไม่ได้ เพราะ ท่องสูตรคูณไม่ได้ หรือท่องได้แต่ท่องได้ช้ามาก จึงทำให้เกิดความคิดที่จะแก้ปัญหาในเรื่องการท่อง สูตรคูณนี้ นอกจากนักเรียนจะต้องใช้การท่องสูตรคูณในการคิดคำนวณแล้ว นักเรียนยังสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ในปัจจุบันมีเด็กจำนวนไม่น้อยมีเจตคติที่ไม่ดีต่อรายวิชาและไม่ชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เนื่องจากมี ความคิดในแง่ลบเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ เช่น ยาก น่าเบื่อ เรียนไม่เก่ง เด็กเก่งเท่านั้นที่จะเรียนคณิตศาสตร์รู้ เรื่องเรียนไปก็

ไม่ได้ใช้เพราะมีเครื่องคิดเลข เป็นต้น ซึ่งจากความคิดเหล่านี้จะนำไปสู่ความไม่ตั้งใจเรียน แต่ ถ้ามองให้ลึก ลงไปในปัญหาจริง ๆ แล้ว การที่นักเรียนไม่ชอบเรียนคณิตศาสตร์เป็นเพราะมีพื้นฐานในการ คำนวณที่ไม่ดี เช่น การบวก การลบ การคูณ การหาร หรือแม้กระทั่งการท่องสูตรคูณที่ใครหลายคนมองข้าม ไม่สนใจ ไม่ใส่ใจในการท่องสูตรคูณเป็นสิ่งสำคัญในการคิดคำนวณทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา นักเรียนที่ท่องสูตรคูณไม่คล่อง จะคิดคำนวณได้ช้า ได้คำตอบที่ผิดและไม่สนุกกับการเรียน ซึ่งการแก้ปัญหา มีด้วยกันหลายวิธี เช่น การให้นักเรียนท่องสูตรคูณพร้อมกัน ให้ท่องเป็นรายบุคคล เป็นต้น ผู้วิจัยได้ทำการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดอนแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จากการสังเกตขณะสอน และผลการเรียนพบว่านักเรียนที่ขาดทักษะ ทางด้านการคำนวณมีผลการเรียนที่ไม่ค่อยดีนัก เมื่อครูถามคำถามเกี่ยวกับการคูณหรือสูตรคูณ มีนักเรียนที่ ตอบคำถามไม่ได้ หรือตอบผิด ซึ่งเป็นผลจากการที่นักเรียนยังขาดทักษะด้านการบวก ลบ คูณ หาร ส่วนหนึ่งมา จากการท่องสูตรคูณไม่แม่นยำเท่าที่ควร ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พยายามหาแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณได้ และสามารถนำไปใช้ในการเรียน และชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบฝึกท่องสูตรคูณ ก่อนและหลังใช้เกมการศึกษาท่องสูตรคูณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดอนแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๒) เพื่อแก้ปัญหาคำถามท่องสูตรคูณไม่คล่องของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดอนแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๘. กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดอนแดง ร้อยละ ๘๐ สามารถท่องสูตรคูณและทำแบบทดสอบได้ดีขึ้น

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนประถมณนทรี มีการจดจำสูตรคูณได้แม่นยำ และสามารถท่องสูตรคูณได้อย่างคล่องขึ้น

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก

เกมการศึกษา (Educational game) เป็นเกมที่ออกแบบโดยมีการศึกษาเป็นจุดมุ่งหมาย เพื่อเรียนรู้เนื้อหาวิชา ขยายมโนทัศน์ เสริมพัฒนาการ สนุกสนานและเกิดทักษะในกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

๙.๒ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และมีบทบาทในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ABL เป็นหนึ่งในการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning หรือการลงมือทำ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สนใจในการเรียนรู้มากกว่าการท่องจำรูปแบบทั่วไปนั่นเอง โดย ABL มุ่งเน้นการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นพื้นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนเกิดความรู้อย่างลึกซึ้ง มีความสุขที่ได้โอกาสเรียนรู้สิ่งนั้น ๆ

๙.๓ ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรมการ

๑) ศึกษาปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ว่า เพราะเหตุใดนักเรียนถึงท่องจำสูตรคูณไม่ได้ แล้วจะมีวิธีการใดบ้างที่จะทำให้ให้นักเรียนจำสูตรคูณได้ พร้อมทั้ง ทำแบบทดสอบการคูณได้ถูกต้อง

๒) จัดทำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการคูณ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการแนวคิด และทฤษฎีในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็น ฐาน (Activity-Based Learning: ABL) ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา

๓) ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทิศนา แคมมณี (๒๕๔๕, น. ๑๑๒) ได้ กล่าวถึง ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๑.๑) ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การทบทวนความรู้เดิม

๑.๒) ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมได้ลงมือทำกิจกรรมที่ได้เตรียมไว้

๑.๓) ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิด ความรู้สึกและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

๑.๔) ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ จากขั้นกิจกรรมและ อภิปรายมาประสานกันจนได้เป็นข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม นำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับ ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

๑.๕) ขั้นประเมินผล คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลการบรรลุจุดมุ่งหมายของกิจกรรม ที่ตั้งไว้

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านผู้เรียน

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีผลการทำแบบทดสอบดีขึ้น ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คะแนน ทดสอบหลังฝึกมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึก ทั้งนี้การแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่องเพื่อ พัฒนาการคิดคำนวณ ด้วยการใช้เกมการศึกษาท่องสูตรคูณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียน บ้านดอนแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้านั้น เมื่อพิจารณาสอดคล้องกับการแก้ปัญหาพื้นฐานใน การคิดคำนวณ และงานวิจัยนี้สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย ด้วยวิธีการที่ไม่ซับซ้อน สามารถฝึกด้วยตนเองได้

ตารางผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ
๑	เด็กชายชนาธิป ชนะไชย	๓	๘	๘๐.๐๐
๒	เด็กชายธีรนนท์ เรนรัมย์	๒	๗	๗๐.๐๐
๓	เด็กชายวีรวุฒิ จิตรักษ์	๑	๖	๖๐.๐๐
๔	เด็กหญิงศุภิสรา ยืนนาน	๔	๑๐	๑๐๐.๐๐
ค่าเฉลี่ย(\bar{X})		๒.๕๐	๗.๗๕	๗๗.๕๐

จากตารางนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดอนแดง ร้อยละ ๗๗.๕๐ สามารถท่องสูตรคูณและทำแบบทดสอบได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้อ ๑

๒. ผลการใช้เกมการศึกษาท่องสูตรคูณทั้ง ๒ เกม สามารถทำให้นักเรียนมีการจดจำสูตรคูณมากขึ้น สามารถท่องสูตรคูณได้คล่องขึ้น ผิ่กการคิดเลขในใจมากขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาการคิดคำนวณ อีกทั้งอาจเป็นเพราะว่า วิธีการต่างจากการท่องแบบเดิม ซึ่ง การใช้เกมการศึกษาการท่องสูตรคูณ ๒ เกมนี้สามารถแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่องเพื่อพัฒนาการคิดคำนวณได้จริงตามวัตถุประสงค์ข้อ ๒

ด้านครูผู้สอน

ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีทักษะการใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) พัฒนาทักษะการใช้สื่อ เกมการศึกษา มีประสบการณ์ในการออกแบบนวัตกรรมการสอนและสามารถต่อยอดได้กับหัวข้ออื่น ๆ

ด้านโรงเรียน

ได้รับรูปแบบนวัตกรรมการสอนที่สามารถเผยแพร่และใช้เป็นแนวทางในรายวิชาอื่นเกิดการสร้างสรรค์ผลงานนักเรียนที่สามารถจัดแสดงในงานนิทรรศการโรงเรียน และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์

ด้านชุมชน

ชุมชนได้รับการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) ช่วยในการส่งเสริมและเพิ่มทักษะการเรียนรู้ให้แก่บุตรหลาน

๑๑. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	รายการ	ค่าใช้จ่าย		
		อุปกรณ์	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำจัดหา วัสดุ ประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้อ เอกสาร ประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมแบบทดสอบใน การวัดและประเมินผล การ จัดการเรียนรู้อ	ค่าวัสดุ	อุปกรณ์ในการ ใ้ งานกิจกรรมการ เรียนรู้ จัดทำสื่อ การสอน จัดทำ แบบทดสอบก่อน เรียน และหลัง เรียน	๑ ชุด	๔,๐๐๐

๑๕. การประเมินผล

ตัวชี้วัดด้านความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
สามารถท่องสูตรคูณได้	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานกับการเรียนคณิตศาสตร์	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรม



(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์)

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..□...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียน กำหนด

() สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

() สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่น ๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(......) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่าง
ต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วน
ท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(......) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

() เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นายสุภชัย มาตาชาติ)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง

ภาคผนวก

ตัวอย่างเกมการศึกษาคณิตศาสตร์

เกมบิงโกสูตรคูณ

จุดประสงค์

ด้านความรู้ : นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณที่กำหนดให้ได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ : นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา

: นักเรียนมีความสามารถในการให้เหตุผล

: นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร สื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และนำเสนอ

ด้านคุณลักษณะ : นักเรียนสามารถทำงานได้อย่างมีระบบ

: นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จำนวนผู้เล่น ๑๐ คน

เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

อุปกรณ์การเล่น

- ตัวจับบิงโกทำด้วยฟิวเจอร์บอร์ด

- แผ่นกระดานบิงโกทำด้วยกระดาษ A๔

คำชี้แจง

๑. แจกกระดานบิงโกให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น กระดานบิงโกประกอบด้วยตัวเลข ๑๖-๒๕ ตัวในกรอบสี่เหลี่ยม และมีคำว่า “BINGO” อยู่บนกระดาน ๑ ช่อง

๒. แจกตัววางบิงโกให้ผู้เล่น ผู้เล่นจะใช้ตัววางนี้วางในช่องสี่เหลี่ยมบนกระดานบิงโก สามารถใช้ของชิ้นเล็กอื่น ๆ ได้ ที่สามารถวางในช่องสี่เหลี่ยมบนกระดานบิงโกได้ เช่น เหรียญ หรือกระดาษชิ้นเล็ก ๆ แทนตัววางบิงโกได้

๓. ให้ผู้ควบคุมเกมหรือผู้เล่นมาเป็นผู้หยิบตัวจับ ผู้ที่ออกมาหยิบตัวจับจะเป็นคนอ่านโจทย์ เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นคิดหาคำตอบและเมื่อได้คำตอบแล้วให้ดูในแผ่นบิงโกของตนเองว่ามีตัวเลขที่เป็นคำตอบนั้นหรือไม่

๔. ถ้ามีให้นำตัววาง มาวางทับตัวเลขนั้น ในการบิงโก จะต้องวางเรียงกันแถวใดแถวหนึ่ง ดังรูป

๕. จะมีผู้บันทึกโจทย์และคำตอบ เพื่อนำไปตรวจสอบความถูกต้องของผู้ชนะ

๖. ผู้เล่นคนใดที่สามารถวางได้ดังรูป แถวใดแถวหนึ่งถือว่าเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างการเป็นผู้ชนะ

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

■	■	■	■
6	4	10	21
30	72	24	15
33	54	64	9

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

■	72	96	8
■	5	14	30
■	7	48	18
■	32	15	21

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

■	14	28	33
64	■	9	63
72	20	■	55
45	24	96	■

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

22	6	77	■
40	90	56	■
72	36	45	■
18	5	55	■

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

10	24	32	■
18	6	■	36
56	■	3	40
■	63	45	7

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

15	27	44	36
12	30	60	54
63	14	80	9
■	■	■	■

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

25	72	45	11
3	66	96	42
■	■	■	■
21	3	24	88

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

42	■	15	36
18	■	20	8
35	■	27	55
56	■	33	72

BINGO
บิงโกสุตรคูณ

■	■	■	■
6	4	10	21
30	72	24	15
33	54	64	9

ตัวจับบิงโกสูตรคูณ

8×4	3×3	2×5	3×1	5×6
7×5	4×7	11×1	4×4	7×7
3×4	8×7	9×3	12×5	12×12
5×8	9×5	4×2	7×1	11×12
9×2	2×2	7×6	5×4	3×7
7×9	5×1	8×8	11×9	9×9
2×11	3×2	9×8	10×11	6×9
3×12	11×3	8×10	12×7	12×9
2×7	4×11	10×7	5×11	8×12
5×5	6×8	11×6	5×10	3×5

แบบทดสอบการท่องสูตรคูณ

ชื่อ.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เลขที่.....

คำชี้แจง : เติมคำตอบในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. $5 \times 3 = \dots\dots\dots$

2. $2 \times 7 = \dots\dots\dots$

3. $4 \times 8 = \dots\dots\dots$

4. $4 \times 7 = \dots\dots\dots$

5. $8 \times 3 = \dots\dots\dots$

6. $5 \times 6 = \dots\dots\dots$

7. $6 \times 3 = \dots\dots\dots$

8. $8 \times 5 = \dots\dots\dots$

9. $9 \times 3 = \dots\dots\dots$

10. $11 \times 5 = \dots\dots\dots$

11. $12 \times 8 = \dots\dots\dots$

12. $9 \times 7 = \dots\dots\dots$

13. $8 \times 2 = \dots\dots\dots$

14. $4 \times 5 = \dots\dots\dots$

15. $2 \times 3 = \dots\dots\dots$

16. $9 \times 5 = \dots\dots\dots$

17. $7 \times 6 = \dots\dots\dots$

18. $4 \times 4 = \dots\dots\dots$

19. $12 \times 6 = \dots\dots\dots$

20. $10 \times 7 = \dots\dots\dots$

21. $8 \times 8 = \dots\dots\dots$

22. $7 \times 9 = \dots\dots\dots$

23. $9 \times 12 = \dots\dots\dots$

24. $11 \times 6 = \dots\dots\dots$

25. $7 \times 5 = \dots\dots\dots$

26. $11 \times 9 = \dots\dots\dots$

27. $12 \times 9 = \dots\dots\dots$

28. $12 \times 5 = \dots\dots\dots$

29. $8 \times 6 = \dots\dots\dots$

30. $12 \times 12 = \dots\dots\dots$

บรรยากาศกิจกรรมในชั้นเรียน







แบบทดสอบก่อนเรียน
เรื่อง การคูณจำนวนไม่เกิน 100,000

- คำชี้แจง :** 1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
2. ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง

...

1. ข้อใดเป็นคำตอบของ $8 \times 100 = \square$
 ก. 600 ข. 700 ค. 800 ง. 900
2. ข้อใดเป็นคำตอบของ $(6 \times 8) + (5 \times 7) = \square$
 ก. 83 ข. 125 ค. 48 ง. 96
3. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ 1,792
 ก. 234×5 ข. 256×7 ค. 342×6 ง. 425×8
4. ข้อใดถูกต้อง
 ก. $345 \times 4 = 1,240$ ข. $560 \times 8 = 4,480$
 ค. $896 \times 11 = 9,756$ ง. $1,289 \times 12 = 14,468$
5. ข้อใดเป็นคำตอบของ $1,624 \times 12 = \square$
 ก. 17,480 ข. 18,884 ค. 19,480 ง. 19,488
6. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ $5,000 \times 14$
 ก. $14 \times 5,000$ ข. 40×500 ค. 500×14 ง. $5,000 \times 41$
7. ข้อใด ไม่ ถูกต้อง
 ก. $980 \times 12 = 11,760$ ข. $1,000 \times 8 = 8,000$
 ค. $1,256 \times 11 = 12,716$ ง. $3,560 \times 13 = 46,280$
8. ข้อใดเป็นคำตอบของ $96 \times 24 = \square$
 ก. 1,324 ข. 1,825 ค. 2,304 ง. 2,508
9. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ 2,000
 ก. 20×10 ข. 200×10 ค. $2,000 \times 10$ ง. $20,000 \times 1$
10. ข้อใดมีผลคูณของ $5,000 \times 8$ กับ $9,000 \times 7$ ต่างกันอยู่เท่าไร
 ก. 13,000 ข. 23,000 ค. 33,000 ง. 43,000

แบบทดสอบหลังเรียน
เรื่อง การคูณจำนวนไม่เกิน 100,000

- คำชี้แจง :** 1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
2. ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง

1. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ 2,000

ก. 20×10	ข. 200×10	ค. $2,000 \times 10$	ง. $20,000 \times 1$
-------------------	--------------------	----------------------	----------------------
2. ข้อใดเป็นคำตอบของ $1,624 \times 12 = \square$

ก. 17,480	ข. 18,884	ค. 19,480	ง. 19,488
-----------	-----------	-----------	-----------
3. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ $5,000 \times 14$

ก. $14 \times 5,000$	ข. 40×500	ค. 500×14	ง. $5,000 \times 41$
----------------------	--------------------	--------------------	----------------------
4. ข้อใดเป็นคำตอบของ $(6 \times 8) + (5 \times 7) = \square$

ก. 83	ข. 125	ค. 48	ง. 96
-------	--------	-------	-------
5. ข้อใดเป็นคำตอบของ $8 \times 100 = \square$

ก. 600	ข. 700	ค. 800	ง. 900
--------	--------	--------	--------
6. ข้อใดมีผลคูณของ $5,000 \times 8$ กับ $9,000 \times 7$ ต่างกันอยู่เท่าไร

ก. 13,000	ข. 23,000	ค. 33,000	ง. 43,000
-----------	-----------	-----------	-----------
7. ข้อใดเป็นคำตอบของ $96 \times 24 = \square$

ก. 1,324	ข. 1,825	ค. 2,304	ง. 2,508
----------	----------	----------	----------
8. ข้อใดมีผลคูณเท่ากับ 1,792

ก. 234×5	ข. 256×7	ค. 342×6	ง. 425×8
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------
9. ข้อใดถูกต้อง

ก. $345 \times 4 = 1,240$	ข. $560 \times 8 = 4,480$
ค. $896 \times 11 = 9,756$	ง. $1,289 \times 12 = 14,468$
10. ข้อใด **ไม่**ถูกต้อง

ก. $980 \times 12 = 11,760$	ข. $1,000 \times 8 = 8,000$
ค. $1,256 \times 11 = 12,716$	ง. $3,560 \times 13 = 46,280$

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based Learning : ABL) ร่วมกับการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการคูณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

แผนการจัดการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การคูณจำนวนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มพัน เวลา ๑ ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์

รายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค ๑.๒ เข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการของจำนวนและความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินการต่าง ๆ และสามารถใช้ในการดำเนินการในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัด

ค ๑.๒ ป.๓/๑ คูณจำนวนนับไม่เกินหนึ่งแสนและศูนย์ พร้อมทั้งตระหนักถึงความสมเหตุสมผลของคำตอบ

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค ๖.๑ มีความสามารถในการแก้ปัญหา การให้เหตุผล การสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ การเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ค ๖.๑ ป.๓/๑, ป.๓/๒, ป.๓/๓, ป.๓/๔, ป.๓/๕

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

- อธิบายเกี่ยวกับการคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มพัน (K)
- หาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มพัน (P)
- มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

สาระสำคัญ

การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับ ๑,๐๐๐, ๒,๐๐๐, ๓,๐๐๐, ..., ๙,๐๐๐ นำเลขโดดที่ไม่ใช่ ๐ คูณกัน แล้วเติม ๐ สามตัวต่อจากผลคูณของเลขโดดนั้น

สาระการเรียนรู้

การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มพัน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร

๒. ความสามารถในการคิด

๑ การคิดเชิงเหตุผล

๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

ชิ้นงานหรือภาระงาน (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความคิดเห็น)

แบบทดสอบการท่องสูตรคูณ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑.๑ ให้นักเรียนทบทวนความรู้การท่องสูตรคูณ โดยการร้องเพลงสูตรคูณ จากนั้น ครูเขียนสูตรคูณให้นักเรียนบนกระดาน แล้วให้นักเรียนทุกคนเติมคำตอบ

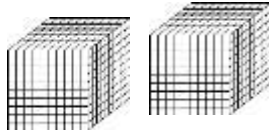
๑.๒ ครูและนักเรียนร่วมกันเล่นเกมบิงโกสูตรคูณ เพื่อทดสอบความแม่นยำในการท่องสูตรคูณและฝึกสมาธิ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

๑.๓ ก่อนจะเริ่มเข้าสู่บทเรียน เรื่องการคูณจำนวนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

๑.๔ ครูติดแถบประโยคการคูณบนกระดาน $๘ \times ๓๐๐ = \square$ ให้ผู้แทนนักเรียน ๒ คน ออกมาแข่งขันกันหาคำตอบ (๒,๗๐๐) ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

๒. ขั้นสอน

๒.๑ ครูติดแท่งตารางพัน ๒ แท่ง บนกระดาน และถามคำถามนักเรียน ดังนี้



๑ มีแท่งตารางพันกี่แท่ง (๒ แท่ง)

๑ แต่ละแท่งมีกี่หน่วย (๑,๐๐๐ หน่วย)

๑ คำนวณหาจำนวนทั้งหมดโดยใช้ประโยคการบวกได้อย่างไร (๑,๐๐๐ + ๑,๐๐๐ + ๑,๐๐๐ = ๓,๐๐๐ หน่วย)

๑ คำนวณหาจำนวนทั้งหมดโดยใช้ประโยคการคูณได้อย่างไร (๓ × ๑,๐๐๐ = ๓,๐๐๐ หน่วย)

๒.๒ ครูติดแถบโจทย์การคูณ

$$๔ \times ๖,๐๐๐ = \square$$

ให้ผู้แทนนักเรียน ออกมาเขียนแสดงวิธีหาผลคูณ ดังนี้

$$\begin{array}{r} ๔ \times ๖,๐๐๐ = \square \\ ๖,๐๐๐ \\ \underline{\quad ๔ \quad} \times \\ ๒๔,๐๐๐ \end{array}$$

ครูถามคำถามนักเรียน ดังนี้

๑ นักเรียนใช้วิธีใดในการคูณ (คูณทีละหลัก เริ่มจากหลักหน่วย หลักสิบ หลักร้อย และหลักพัน แล้วใส่ผลคูณให้ตรงตามหลัก)

๑ มีวิธีการคูณวิธีอื่นหรือไม่ (มี) ใช้วิธีใด (นำจำนวนที่มีหนึ่งหลักคูณกับจำนวนในหลักพัน แล้วเติม ๐ ต่อท้ายอีก ๓ ตัว)

๒.๓ ครูติดแถบโจทย์การคูณบนกระดานครั้งละ ๑ ข้อ แล้วให้ผู้แทนนักเรียนครั้งละ ๓ คน แข่งขันกันหาคำตอบ ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

๑) $๖ \times ๔,๐๐๐ = \square$ (๒๔,๐๐๐)

๒) $๕,๐๐๐ \times ๔ = \square$ (๒๐,๐๐๐)

๓) $๑,๐๐๐ \times ๓ = \square$ (๓,๐๐๐)

๔) $๘ \times ๒,๐๐๐ = \square$ (๑๖,๐๐๐)

๒.๔ นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มร้อยและจำนวนเต็มพัน โดยครูถามคำถาม ดังนี้

๑ มีวิธีการหาผลคูณอย่างไร (คูณทีละหลักจากหลักหน่วย หลักสิบ หลักร้อย และหลักพัน แล้วใส่ผลคูณให้ตรงตามหลัก หรือหาผลคูณได้โดยการนำจำนวนหนึ่งหลักคูณกับจำนวนในหลักพัน แล้วเติม ๐ ต่อท้ายอีกสามตัว)

๓. ชั้นสรุป

๓.๑ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

๑ การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับ ๑,๐๐๐, ๒,๐๐๐, ๓,๐๐๐, ..., ๙,๐๐๐ นำเลขโดดที่ไม่ใช่ ๐ คูณกันแล้วเติม ๐ สามตัวต่อจากผลคูณของเลขโดดนั้น

๓.๒ นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูถามคำถามท้าทาย ดังนี้

๑ นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่อง การคูณจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนเต็มพัน ไปใช้ในชีวิตประจำวันเรื่องใดมากที่สุด

สื่อการเรียนรู้

๑. แอปพลิเคชันการคูณ
๒. แผ่นตารางร้อย ตารางพัน
๓. เกมการศึกษา บิงโกสูตรคูณ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ตัวชี้วัดด้านความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
สามารถท่องสูตรคูณได้	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานกับการเรียนคณิตศาสตร์	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรม

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา



ลงชื่อ _____ (ผู้บริหารสถานศึกษา)
(นายศุภชัย มาตาชาติ)
_____/_____/_____


บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

- นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณได้แม่นยำ (K)
- นักเรียนร้อยละ ๘๐ สามารถท่องสูตรคูณและคูณจำนวนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ ได้ (P)
- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

ปัญหา / อุปสรรค

แนวทางแก้ไข

ลงชื่อ _____  _____ (ผู้บันทึก)
(นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะขันธุ์)
_____/_____/_____

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การคูณจำนวนไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐


เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม/ระดับคะแนน				ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		ความสนใจ	การตอบคำถาม	ความรับผิดชอบ	รวม		ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายชนาธิป ชนะไชย	๔	๓	๔	๑๑	ดีมาก	✓	
๒	เด็กชายธีรนนท์ เรนรัมย์	๓	๓	๔	๑๐	ดีมาก	✓	
๓	เด็กชายวีรภูมิ จิตรักษ์	๒	๓	๔	๙	ดี	✓	
๔	เด็กหญิงศุภิสรา ยืนนาน	๔	๔	๔	๑๒	ดีมาก	✓	
ค่าเฉลี่ย(\bar{X})		๓.๒๕	๓.๒๕	๔.๐๐	๑๐.๕๐	ดีมาก	✓	

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ ๔ คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ ๓ คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	หมายถึง
๑๐-๑๒	๔	ดีมาก
๗-๙	๓	ดี
๔-๖	๒	พอใช้
ต่ำกว่า ๔	๑	ปรับปรุง


 ลงชื่อ _____ ผู้ประเมิน
 (นางสาวสุกัญญา เบ็ญจะจันทร์)

