



รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านผู้สร้างและใช้สื่อนวัตกรรมรายวิชาคณิตศาสตร์

การพัฒนากิจการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทดสอบ
ทางการศึกษาระดับชาติดั้งพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL



นางสาวแวงทิพย์ นันทมาตร

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1

คำนำ

เอกสารแบบรายงานผลงานนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เล่มนี้ ผู้รายงานได้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลงาน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL ประเภท ด้านผู้สร้างและใช้สื่อนวัตกรรมรายวิชาคณิตศาสตร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑ ซึ่งข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นตามองค์ประกอบและตัวชี้วัดของการประเมินทุกประการโดยมีรายละเอียดการนำเสนอผลงาน ดังนี้ ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินการผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ ผลที่ได้รับ การเผยแพร่ในระดับต่าง ๆ และการได้รับการยอมรับ และการขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้ จะอำนวยความสะดวกในการประเมินของคณะกรรมการได้เป็นอย่างดี ตลอดจนเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือผู้สนใจในการไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนการสอน

นางสาวแวนทิพย์ นันตมาตร์
ครูโรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา	๑
๑.๒ แนวคิดหลักสำคัญ	๒
๒. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๓
๒.๑ จุดประสงค์	๓
๒.๒ เป้าหมาย	๓
๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม	๓
๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม	๕
๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน	๘
๓.๔ การใช้ทรัพยากร	๘
๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๙
๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์	๙
๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน	๙
๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๑
๕. ปัจจัยความสำเร็จ	๑๑
๖. ผลที่ได้รับ	๑๒
๗. การเผยแพร่	๑๒
๗.๑ การเผยแพร่ในระดับต่าง ๆ	๑๒
๗.๒ การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)	๑๒
๘. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ คำรับรองของผู้บริหารสถานศึกษา	๑๓ ๑๔
ภาคผนวก	๑๕

การนำเสนอผลงาน/นวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์ โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวแว่นทิพย์ นันตมาตร์

ตำแหน่ง : ครู **โรงเรียน :** โรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์ ตำบล บ้านโคก อำเภอ เมืองชลบุรี จังหวัด ชลบุรี รหัสไปรษณีย์ ๒๐๐๐๐ โทรศัพท์ ๐๓๘-๒๘๒๒๑๖ โทรศัพท์มือถือ : ๐๖๔-๗๔๓๒๐๘๘

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑

e - mail : aung.gikwang๑๔๙๑@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน : <http://www.anubanwatauttayannatee.ac.th>

๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ในปัจจุบันการศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้ข้อมูลอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทบาทของครูจึงเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรง เป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรม รวมถึงจัดการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในหลายโรงเรียนยังคงยึดติดกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม คือ การบรรยาย อธิบาย และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตามตัวอย่าง ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนจดจำสูตรและกฎเกณฑ์มากกว่าการเข้าใจอย่างแท้จริง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถแก้โจทย์ได้เฉพาะรูปแบบที่ซ้ำกับตัวอย่างเท่านั้น แต่ขาดทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ จึงจำกัดโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ นักเรียนจำนวนไม่น้อยมีทัศนคติเชิงลบต่อวิชาคณิตศาสตร์ เนื่องจากมองว่าคณิตศาสตร์เป็นเรื่องนามธรรมและไกลตัว ทั้งที่ความจริงแล้ววิชานี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล รอบคอบ และสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพ อย่างไรก็ตาม หลายคนเรียนคณิตศาสตร์เพียงเพื่อเตรียมตัวสอบ ผลการประเมินจึงสะท้อนเพียงความสามารถในการทำโจทย์ซ้ำ ๆ มากกว่าการใช้ความรู้แก้ปัญหาในบริบทจริง

กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการกระจายอำนาจด้านการจัดการศึกษาและการวัดประเมินผลไปยังภูมิภาคและสถานศึกษา แม้ว่าจะใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเดียวกันทั่วประเทศ แต่มีการประเมินคุณภาพผู้เรียนในหลายระดับ ได้แก่ การทดสอบความสามารถด้านการอ่านของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ (RT) การทดสอบความสามารถพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ (NT) และ

การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ (O-NET) ซึ่งผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของต้นสังกัดระดับต่างๆ ตลอดทั้งข้อมูลที่ได้จากการประเมินในระดับชั้นที่เข้าทดสอบข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานในการตรวจสอบ ทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ถือเป็นภาระความรับผิดชอบของหน่วยงานที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือ ปรับปรุง แก้ไข ส่งเสริมสนับสนุน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพบนพื้นฐานความแตกต่างระหว่างบุคคลที่จำแนกตามสภาพปัญหาและความต้องการ ข้อมูลจากการประเมินจึงเป็นหัวใจของสถานศึกษาในการ ดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันทั่วถึงที่เป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียน

จากการติดตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาล วัดอุทยานนที พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ โดยรวมสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ แต่ยังมีบางมาตรฐานและตัวชี้วัดที่นักเรียนยังทำคะแนนได้ต่ำกว่าที่คาดหวัง ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย และจัดหาสื่อรวมถึงวิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความมั่นใจและส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพได้เต็มที่ ด้วยเหตุนี้จึงได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ “GAMES MATH Model” ซึ่งเป็นโมเดลการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่ผสมผสานเป้าหมายและกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เกม และเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน วิเคราะห์และจัดการกิจกรรมเรียนรู้ วัดผลและติดตามความก้าวหน้า พร้อมทั้งจัดการเรียนรู้จนผู้เรียนบรรลุมาตรฐานและกระตุ้นการมีส่วนร่วม ผ่านการฝึกคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหา และออกแบบให้สอดคล้องกับกรอบการทำงาน PDCA (Plan-Do-Check-Act) เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นระบบ มีการวางแผน ดำเนินการ ตรวจสอบ และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง คาดว่าจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมทั้งส่งเสริมแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาคณิตศาสตร์

๑.๒ แนวคิดหลักสำคัญ

ครูผู้สอนเล็งเห็นความสำคัญของการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติชั้นพื้นฐาน (O-NET) โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสามารถของนักเรียนแต่ละคน มีเป้าหมายเพื่อสร้างความสุขในการเรียนและความรู้ที่คงทนแก่ผู้เรียน จึงได้พัฒนารูปแบบวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ รวมถึงกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เพื่อยกระดับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL

๒. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ จุดประสงค์

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีคะแนนสูงกว่าระดับประเทศ

๒.๒ เป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนี้ มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีคะแนนสูงกว่าระดับประเทศ

- เชิงคุณภาพ

- ๑) นักเรียนมีการเรียนรู้และพัฒนาตนเองทางด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น
- ๒) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบการพัฒนากระบวนการคิดและการจัดการนี้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดและการจัดการ เพื่อให้คิดค้น ค้นคว้า แก้ปัญหาด้วย ตนเองและเป็นกลุ่ม ลักษณะการจัดกิจกรรมจะต้องก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ในชีวิตจริง เน้นฝึกทักษะการสืบเสาะหาความรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ทั้ง การคิดและการจัดการมุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกกับการคิดสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ ใช้กระบวนการกลุ่มระดมความคิดร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์วางแผนหาแนวทางปฏิบัติ เพื่อการเรียนรู้และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพ โดยเฉพาะด้านความมีเหตุผล การแก้ปัญหาการคิดอย่างมีจิต วิจัยญาณ คำนึงถึงการพัฒนาของผู้เรียน แต่ละช่วงชั้นเรียน ทั้งด้านความสามารถ ความสนใจอารมณ์ สังคมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

การศึกษามีความสำคัญและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนี้ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉพาะการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ที่สะท้อนถึงคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนได้นำรูปแบบ **GAMES MATH MODEL** มาใช้เป็นกรอบการดำเนินงานในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเป็นระบบ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย การวิเคราะห์ข้อมูล การวางแผนภารกิจ ตลอดจนการประเมินผลและการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่อง ในขั้นตอนแรก คือ **G – Goal (กำหนดเป้าหมาย)** โรงเรียนตั้งเป้าหมายชัดเจนในการเพิ่มคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมุ่งหวังให้คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศอย่างน้อยร้อยละ ๓ รวมทั้งผลคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง ๔ วิชาในปีถัดไปต้องสูงกว่าปีปัจจุบัน ขั้นตอนต่อมา คือ **A – Analysis (วิเคราะห์)** ซึ่งเน้นการ

วิเคราะห์ผลการทดสอบ O - NET ปีที่ผ่านมาเพื่อค้นหาจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา นอกจากนี้ยังวิเคราะห์โครงสร้างข้อสอบ (Test Blueprint) และศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน เพื่อวางแผนการช่วยเหลือที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน สำหรับ M – Mission (ภารกิจ) โรงเรียนได้จัดทำแผนประจำปีที่เน้นโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ โดยเลือกใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พร้อมจัดสื่อและเครื่องมือที่เหมาะสม รวมถึงการจัดกิจกรรมเสริมทั้งในและนอกเวลาเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะและความรู้ที่ครอบคลุม รวมถึงจัดการเรียนการสอนซ่อมเสริมตามระดับความสามารถของนักเรียน นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเสริมแรง เช่น การให้รางวัลและชมเชย เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน ในส่วนของ E – Evaluation (วัดและประเมินผล) โรงเรียนดำเนินการวัดผลและประเมินผลเป็นระยะ โดยใช้แบบทดสอบ O-NET ย้อนหลังและแบบทดสอบคู่ขนาน รวมทั้งจัดทดสอบ Pre O-NET เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับรูปแบบข้อสอบและลดความวิตกกังวล สุดท้ายคือ S – Supervision (นิเทศ กำกับ ติดตาม) โดยมีการประชุม PLC เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแก้ไขปัญหาอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับการนิเทศจากผู้บริหารอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ด้วยการนำรูปแบบ GAMES MATH MODEL มาใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้ พร้อมส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมทั้งมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลดีต่อการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงดำเนินการพัฒนาและแก้ไขปัญหาผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรมทางการเรียนการสอน (Instructional innovation) โดยมีเป้าหมายตามหลักการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งต้องดำเนินการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีความรอบรู้ ก้าวทันโลกและการเปลี่ยนแปลง มีคุณธรรมและจริยธรรมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้ำนานวัตกรรมพัฒนาผลการทดสอบ O - NET นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที รูปแบบ GAMES MODEL มาบูรณาการร่วมกับเทคนิคการสอน MATH ซึ่งประกอบไปด้วย ๔ ขั้นตอน ช่วยส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา ดังนี้ M – Mastery Learning : จัดกระบวนการเรียนรู้โดยยึดหลักการที่ว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้จนบรรลุเป้าหมายได้ ได้รับการสอนที่เหมาะสมและเวลาเพียงพอ โดยครูจะกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน มีการประเมินเพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจของผู้เรียน และจัดกิจกรรมเสริมเพื่อแก้ไขจุดบกพร่อง (Corrective Teaching) จนกว่าผู้เรียนจะสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด ก่อนเข้าสู่บทเรียนถัดไป แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน อีกทั้งสามารถบูรณาการการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจผ่านประสบการณ์ตรงได้อย่างมีประสิทธิภาพ A – Active Learning : ใช้กิจกรรม เกม และคำถามเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง และสามารถถ่ายโอนความรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันในชั้นเรียน T – Technology Integration : บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชัน สื่อออนไลน์ และแบบฝึกหัดช่วยอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการทำโจทย์ซ้ำได้

ตามความต้องการของตนเอง เสริมสร้างการเรียนรู้แบบรายบุคคล และช่วยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง H – Higher Order Thinking Skills : ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การให้เหตุผล และการประเมินผล โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นการแก้โจทย์ประยุกต์และโจทย์สถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล มีวิจารณญาณ เชื่อมโยงความรู้ และเน้นพัฒนาการที่ปรากฏให้เห็นทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนโดยมีผู้เกี่ยวข้องในการประเมินหลายฝ่าย และเกิดขึ้นได้ในทุกบริบทเท่าที่จะเป็นไปได้ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยกระบวนการพัฒนานวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศใช้วิธี System Approach ประกอบด้วย Input Process Output Feedback และทุกขั้นตอนจะควบคุม โดยวงจรคุณภาพ PDCA ดังแสดงในแผนภาพ ดังนี้



แผนภาพที่ ๑ กระบวนการพัฒนานวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศใช้วิธี System Approach

จากกระบวนการพัฒนานวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศใช้วิธี System Approach ประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า(Input) กระบวนการ (Process) ผลลัพธ์ (Output) และ ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และทุกขั้นตอนจะควบคุม โดยวงจรคุณภาพ PDCA

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม

โรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนที ขับเคลื่อนการดำเนินงานโดยใช้กระบวนการ PDCA ภายใต้ นวัตกรรม " GAME MODEL"โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA คือ Plan (การวางแผน) Do (การปฏิบัติตามแผน) Check (การตรวจสอบ) และ Action (การปรับปรุงการดำเนินงานอย่างเหมาะสม)

๑. ขั้นตอนการวางแผน (Plan)

- ๑) กำหนดประชุมคณะครูเพื่อเสนอ ปัญหา และร่วมกันวางแผน
- ๒) วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติตามแผน (Do)

๑) ผู้สอนศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ การจัดการจัดการการเรียนรู้เอกสาร บทความ และงานวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรมการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

๒) ผู้สอนศึกษาเป้าหมายของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียนอนุบาลวัดอุทยานนทีศึกษาเอกสารประกอบหลักสูตรและวิเคราะห์หลักสูตร ศึกษาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และวิเคราะห์และคัดกรองผู้เรียนตามตามศักยภาพของแต่ละบุคคลในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ สามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจ โดยใช้ข้อมูลหลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐

๓) ผู้สอนผลิตสื่อ แบบทดสอบให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่ใช้ในรายวิชา วิเคราะห์ความรู้และทักษะของผู้เรียน แบบฝึกทักษะคิดเลขเร็ว แบบฝึกทักษะคิดคำนวณ และแบบทดสอบคู่ขนานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑ ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐ แนวทางขับเคลื่อนยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้รูปแบบ GAMES MODEL ประกอบด้วย G-Goal = กำหนดเป้าหมาย A-Analysis= วิเคราะห์ M-Mission = ภารกิจ E-Evaluation = วัดและประเมินผล S-Supervision= นิเทศ กำกับ ติดตาม

หลักการทำงานของ " MATH MODEL" คือ

M – Mastery Learning : จัดกระบวนการเรียนรู้โดยยึดหลักการที่ว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้จนบรรลุเป้าหมายได้ หากได้รับการสอนที่เหมาะสมและเวลาเพียงพอ โดยครูจะกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างชัดเจน มีการประเมินเพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจของผู้เรียน และจัดกิจกรรมเสริมเพื่อแก้ไขจุดบกพร่อง (Corrective Teaching) จนกว่าผู้เรียนจะสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด ก่อนเข้าสู่บทเรียนถัดไป แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน อีกทั้งสามารถบูรณาการการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจผ่านประสบการณ์ตรงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

A – Active Learning : เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ความรู้โดยตรงจากการลงมือทำด้วยตนเองผ่านวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สำหรับการสอนในขั้นนี้ ครูควรให้ความรู้พื้นฐานกับผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ ๓ ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ ๑ คือ แนวทางการสืบค้นความรู้เพื่อให้ได้ความรู้ที่ต้องการ ส่วนที่ ๒ คือ ศาสตร์ สาขา แขนงความรู้และแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง และ ส่วนที่ ๓ คือ การเรียบเรียงข้อมูล ค้นพบ ความคิดเห็น และการให้เหตุผลโต้แย้งและสนับสนุน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจถึงกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งได้ ซึ่งครูผู้สอนจำเป็นต้องมีเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การ

ระดมสมอง และ การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นต้น โดยเน้นไปที่กระบวนการคิดเป็นหลัก ผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าตามประเด็นความรู้หรือหัวข้อที่ตกลงกัน โดยครูผู้สอนจะทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันในการดำเนินกิจกรรมเพื่อสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

T – Technology Integration : บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชัน สื่อออนไลน์ และแบบฝึกหัดช่วยอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการทำความเข้าใจซ้ำได้ตามความต้องการของตนเอง เสริมสร้างการเรียนรู้แบบรายบุคคล และช่วยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

H – Higher Order Thinking Skills : ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การให้เหตุผล และการประเมินผล โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นการแก้โจทย์ประยุกต์และโจทย์สถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล มีวิจารณญาณ เชื่อมโยงความรู้ และเน้นพัฒนาการที่ปรากฏให้เห็นทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนโดยมีผู้เกี่ยวข้องในการประเมินหลายฝ่าย

ครูผู้สอน ใช้หลัก " MATH MODEL " เป็นหลักการคิดในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและดึงดูดความสนใจของนักเรียน จัดทำแบบทดสอบให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่ใช้ในวิชาวิเคราะห์ความรู้และทักษะของผู้เรียน เพื่อใช้ในการผลิตสื่อในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบงาน word wall PowerPoint การนำเสนอหน้าชั้นเรียน และการทดลอง เป็นต้น เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ มีกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับครูผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ จะส่งเสริมการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนได้อย่างยั่งยืน สามารถประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา

๔) ชี้แจงการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนตามแนวการจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักคิดแบบ MATH MODEL

๕) ครูผู้สอนปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้

๓. ขั้นตอนการตรวจสอบและ ประเมินผล (Check)

๑) ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีการค้นคว้าข้อมูลจากหลายแหล่งเรียนรู้ และมีการปรับปรุงเป็นระยะ โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนางาน

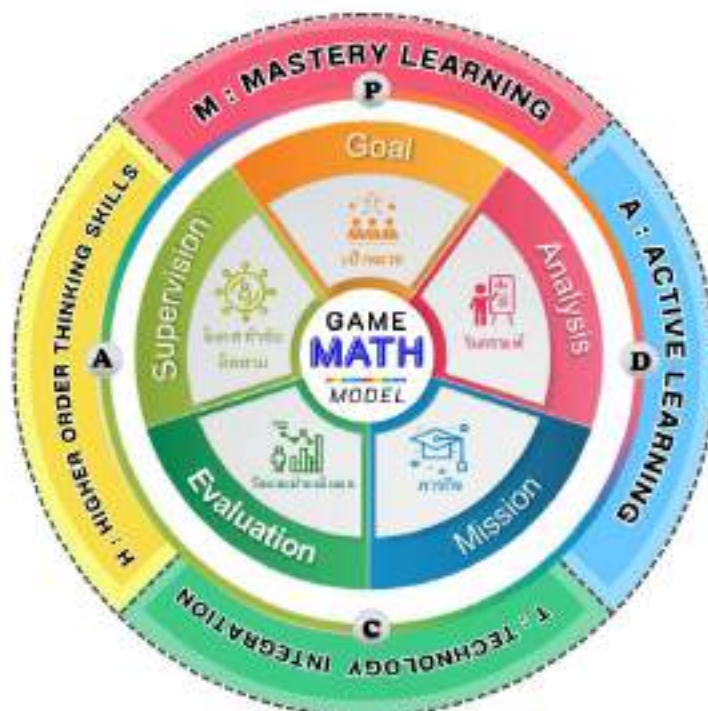
๒) ครูผู้สอนตรวจสอบ และเสนอแนะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน หลังจากที่ผู้เรียนจัดทำนวัตกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักคิดแบบ MATH MODEL

๓) สรุปและรายงานผลการดำเนินงาน

๔. ขั้นตอนการปรับปรุงแก้ไข (Action)

๑) การสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง มีการพัฒนาผู้เรียนและกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยการบันทึกผลการเรียนหลังแผนการจัดการเรียนรู้

๒) นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ ร่วมกัน เพื่อที่จะได้นำไปเป็นข้อมูล ในการวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



แผนภาพที่ ๒ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์ โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินงานทำกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักคิดแบบ " MATH MODEL "ครูผู้สอนได้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น กิจกรรมการเรียนการสอนมีความท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับครูผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนได้อย่างยั่งยืน ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ สูงขึ้นกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศ

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

โรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์ มีการจัดทำโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการทดสอบระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และ (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โครงการพัฒนาและส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อจัดหาสื่อ/นวัตกรรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาในห้องเรียนมาฝึกปฏิบัติและเพิ่มเติมทักษะกระบวนการทำงานร่วมกับ

ผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีสติ สมเหตุสมผล และ ICT ทันทสมัย เด็กไทยใส่ใจเทคโนโลยี ปรับปรุงห้องเรียนทุกห้อง มีระบบเสียง ทีวี และอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน เพื่อสถานศึกษามีสื่อทางเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง และปลอดภัย

๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

ยกระดับผลสัมฤทธิ์การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีคะแนนสูงขึ้นกว่าระดับประเทศ

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ตารางที่ ๑ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำแนกตามรายวิชา

รายวิชา	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	คะแนนสูงสุด (Max.)	คะแนนต่ำสุด (Min.)	มัธยฐาน (Median)	ฐานนิยม (Mode)
ภาษาไทย	๒๑	๖๘.๔๖	๑๒.๓๓	๘๙.๐๐	๔๘.๒๕	๖๙.๗๕	๗๓.๗๕
ภาษาอังกฤษ	๒๑	๓๖.๖๑	๑๗.๙๗	๙๓.๗๕	๑๕.๖๓	๓๑.๒๕	๒๘.๑๓
คณิตศาสตร์	๒๑	๓๕.๖๗	๑๓.๖๗	๖๖.๒๕	๑๓.๐๐	๓๓.๑๓	๒๖.๐๐
วิทยาศาสตร์	๒๑	๕๑.๓๑	๑๒.๖๙	๗๐.๐๐	๒๗.๕๐	๕๒.๕๐	๕๗.๕๐
คะแนนเฉลี่ย ๔ สาระวิชา ๔๘.๐๑							

จากตารางที่ ๑ พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ รวม ๔ วิชา มีคะแนนเฉลี่ย ๔๘.๐๑

พิจารณาค่าเฉลี่ยรายวิชา พบว่า วิชาภาษาไทยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และ วิชาคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

พิจารณาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายวิชา พบว่า รายวิชาที่มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่มีการกระจายมากที่สุดคือวิชาภาษาอังกฤษ รองลงมาได้แก่ วิชาคณิตศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ และ วิชาภาษาไทย ตามลำดับ

ตารางที่ ๒ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระดับโรงเรียน ระดับ สพพ.ชบ.๑ ระดับ สพฐ. และ ระดับประเทศ

วิชา	คะแนนเฉลี่ย				
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	เฉลี่ยรวม
ระดับประเทศ	๕๔.๒๐	๓๓.๔๙	๒๙.๒๑	๔๒.๘๗	๓๙.๙๔
ระดับ สพฐ.	๕๗.๖๓	๓๙.๔๖	๓๑.๕๒	๔๕.๐๗	๔๓.๔๒
ระดับ สพพ.ชบ.๑	๕๘.๔๔	๓๗.๓๙	๓๒.๒๒	๔๕.๔๗	๔๓.๓๘
ระดับ โรงเรียน	๖๘.๔๖	๓๖.๖๑	๓๕.๖๗	๕๑.๓๑	๔๘.๐๑
ผลต่างกับประเทศ	๑๔.๒๖	๓.๑๒	๖.๔๖	๘.๕๔	๘.๐๗

จากผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O - NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่า วิชาภาษาไทย ระดับโรงเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย ๖๘.๔๖ ซึ่งสูงกว่า ระดับสังกัด (สพฐ.) ๑๕.๗ และสูงกว่าระดับประเทศ ๑๔.๒๖ วิชาภาษาอังกฤษ ระดับโรงเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย ๓๖.๖๑ ซึ่งสูงกว่าระดับสังกัด (สพฐ.) ๖.๗๙ และ สูงกว่าระดับประเทศ ๓.๑๒ วิชาคณิตศาสตร์ ระดับโรงเรียนที่มี คะแนนเฉลี่ย ๓๕.๖๗ ซึ่งสูงกว่าระดับสังกัด(สพฐ.) ๘.๒๙ และสูงกว่าระดับประเทศ ๖.๔๖ วิชาวิทยาศาสตร์ ระดับ โรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ๕๑.๓๑ ซึ่งสูงกว่าระดับสังกัด (สพฐ.) ๙.๖๗ และสูงกว่าระดับประเทศ ๘.๕๔ คะแนนเฉลี่ย แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนผลการทดสอบ (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สรุปผลการทดสอบระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน O-NET ปีการศึกษา ๒๕๖๗ แยกรายวิชาและรายมาตรฐาน ทั้ง ๔ วิชา ระดับโรงเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย ๔๘.๐๑ ซึ่งสูงกว่าระดับสังกัด (สพฐ.) ๑๐.๑๑ และสูงกว่าระดับประเทศ ๘.๐๗

ตารางที่ ๓ คะแนนเฉลี่ยเปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ระหว่างปีการศึกษา ๒๕๖๕ - ๒๕๖๗ รายวิชาคณิตศาสตร์

วิชา	ปีการศึกษา ๒๕๖๕		ปีการศึกษา ๒๕๖๖		ปีการศึกษา ๒๕๖๗	
	ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ	ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ	ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ
คณิตศาสตร์	๒๙.๗๕	๒๘.๐๖	๔๑.๗๙	๒๙.๙๖	๓๕.๖๗	๒๙.๒๑

จากผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O - NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ระหว่างปีการศึกษา ๒๕๖๕ - ๒๕๖๗ พบว่า ปีการศึกษา ๒๕๖๕ คะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๗๕ สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๑.๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ คะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ ๔๑.๗๙ สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๑๑.๘๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ คะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๖๗ สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๖.๔๖

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชาคณิตศาสตร์ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๖.๔๖

ผลที่เกิดขึ้นต่อนักเรียน ครู ผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียน ผู้ปกครองและชุมชน

ผลที่เกิดขึ้นต่อนักเรียน

๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) เพิ่มสูงขึ้นกว่าระดับประเทศปีการศึกษา ๒๕๖๗ ร้อยละ ๖.๔๖

๒) นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ จากการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักคิดแบบ "GAME MATH MODEL" เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดแก้ปัญหา สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

๓) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการทำกิจกรรมซึ่งครูผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นต่อครู ผู้บริหารสถานศึกษาและโรงเรียน

๑) ครูผู้สอนได้พัฒนาตนเอง ปรับวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของการศึกษา เปลี่ยนแปลงของสังคมและก้าวหน้าเทคโนโลยี

๒) ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักคิดแบบ "GAME MATH MODEL" สำหรับครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจ แนวทางไปประยุกต์และพัฒนาต่อยอด

๓) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ ได้รับความเชื่อมั่นจากผู้ปกครองมากยิ่งขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นต่อผู้ปกครองและชุมชน

๑) ผู้ปกครองและชุมชนให้ความไว้วางใจต่อการจัดการศึกษาของโรงเรียน

๒) ผู้ปกครองและชุมชนให้การสนับสนุนโรงเรียนในการพัฒนาการจัดการศึกษาของโรงเรียน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑) ผู้บริหารและคณะครูให้ความเห็นชอบและให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรม มีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมอย่างเพียงพอ

๒) ครูผู้สอนปรับวิธีคิด เปลี่ยนวิธีสอนจากการสอนแบบบรรยายมาเป็นจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการที่หลากหลายและดึงดูดความสนใจของนักเรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมในกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักคิดแบบ "GAME MATH MODEL" ของครูผู้สอนมากขึ้นทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย

๓) การประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมร่วมกันผ่านการเผยแพร่ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ทำให้องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าได้เผยแพร่ไปในวงกว้าง และช่วยให้ครูผู้สอนตระหนักถึงการนำความรู้ทางคณิตศาสตร์มาร่วมพัฒนาต่อยอดต่อไปได้อย่างยั่งยืน

๔) โรงเรียนมีโครงการด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ส่งเสริมให้ครูจัดทำสื่อการสอนนวัตกรรม และวิจัยทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

๖. ผลที่ได้รับ

๖.๑ ผลที่ได้รับ

๑) ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดแก้ปัญหา สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

๒) ผู้เรียนทราบถึงทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์ในการแสวงหาความรู้หรือหาความจริง หรือแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือในทุกๆ ศาสตร์ และเกิดจิตคณิตศาสตร์แก่ผู้เรียน

๓) ผู้เรียนได้จัดการสาระสำคัญหรือความคิดรวบยอดที่ได้เรียนรู้ ทั้งส่วนที่เป็นความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ ได้เรียนรู้ร่วมกันจากการทำงานเป็นกลุ่ม มีการอภิปราย การสื่อสารระหว่างกัน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สามารถเขียนสรุปองค์ความรู้จากการเรียนได้ถูกต้อง

๖.๒ ปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

๑) การพัฒนาผลงานหรือนวัตกรรมของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ยึดหลักคิดแบบ " GAME MATH MODEL " โดยจัดทำในรูปแบบของสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ เพื่อให้สามารถมีผู้เข้าถึงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียงอย่างเป็นระบบได้จำนวนมากและกว้างยิ่งขึ้น

๒) การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้กับผลงานหรือนวัตกรรมมากขึ้น เช่น การใช้เทคโนโลยีที่นำภาพเสมือน ที่เป็นรูปแบบ ๓ มิติ จำลองเข้าสู่โลกจริงผ่านกล้อง จะทำให้ผลงานหรือนวัตกรรมมีความน่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์กับของนักเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาในยุคปัจจุบัน

๗. การเผยแพร่ในระดับต่าง ๆ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๗.๑ การเผยแพร่ในระดับต่าง ๆ

๑) เผยแพร่เป็นเอกสารประชาสัมพันธ์ ให้กับผู้ปกครอง คณะครูในโรงเรียน

๒) เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ <http://www.anubanwatauttayannatee.ac.th>

๓) เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ รูปแบบ E-Book <https://anyfip.com>

๗.๒ การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๑) โรงเรียนอนุบาลวัดอุษยานนท์ ได้รับเกียรติบัตรจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑ เป็นสถานศึกษา ระดับคุณภาพดีเยี่ยม ๓ ปีต่อเนื่อง ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา O-NET ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ “โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพื่อรองรับการประเมินระดับชาติ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘”

๒) นางสาวแว่นทิพย์ นันทมาตร์ เป็นครูผู้สอน ระดับคุณภาพดีเยี่ยม ๓ ปีต่อเนื่อง ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา O-NET รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๓) เด็กชายพีรพัฒน์ อนันต์ ได้รับเกียรติบัตรผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ ระดับ ดี

๔) เด็กชายพีรพัฒน์ จันทะชิน ได้รับเกียรติบัตรผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ ระดับ ดี

๕) เด็กชายนิกร ไพบูลย์เบญจะ ได้รับเกียรติบัตรผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ ระดับ ค่อนข้างดี

๖) เด็กชายนันทวัฒน์ วงษ์ภูมิ ได้รับเกียรติบัตรผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ ระดับ ค่อนข้างดี

๘. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

๑) ครูผู้สอนคณิตศาสตร์และครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร่วมกันจัดวง PLC เพื่อติดตามวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานต่อการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และเป็นทักษะที่สามารถเชื่อมโยงไปยังวิชาอื่น ๆ

๒) เข้าร่วมอบรมและสัมมนาด้านการสอนคณิตศาสตร์ การใช้เทคโนโลยีการศึกษา และการออกแบบกิจกรรม Active Learning รวมทั้งการศึกษาดูงานจากโรงเรียนต้นแบบ เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์และนำมาปรับใช้ในบริบทของโรงเรียน

๓) การขยายผลสู่การสอนในระดับชั้นอื่น รูปแบบ GAMES MATH MODEL ถูกนำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในชั้น ป.๔ และ ป.๕ เพื่อปูพื้นฐานความคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้กับนักเรียนตั้งแต่เริ่มต้นลดช่องว่างการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนพร้อมต่อการสอบมาตรฐานเมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

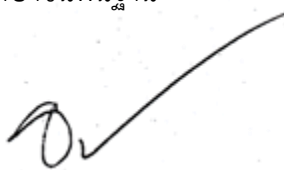
๔) การบูรณาการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้นำแนวทาง MATH Model ไปใช้ในวิชาอื่น เช่นวิทยาศาสตร์ (การแก้ปัญหาเชิงกระบวนการ), ภาษาไทย (การอ่านวิเคราะห์), และสังคมศึกษา (การคิดเชิงเหตุผล) เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูงแบบบูรณาการ

๕) การสร้างคลังสื่อและบทเรียนออนไลน์ พัฒนาสื่อการสอน ดิจิทัล แบบฝึกหัด และข้อสอบออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงได้ตลอดเวลา พร้อมเปิดให้ครูในโรงเรียนและเครือข่ายนำไปใช้ได้อย่างอิสระ

๙. คำรับรองของผู้บริหารสถานศึกษา

ข้าพเจ้า นางธีรยา กฤษวงค์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์ ขอรับรองว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้รูปแบบ GAMES MATH MODEL เป็นการดำเนินงานที่มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดเป้าหมายชัดเจน วิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน วางแผนภารกิจและดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม มีการวัดและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งมีการนิเทศ กำกับ ติดตาม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายการดำเนินงานตามรูปแบบ GAMES MATH MODEL ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับเป้าหมายของสถานศึกษาและนโยบายด้านการยกระดับคุณภาพการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ลงชื่อ



(นางธีรยา กฤษวงค์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดอุทัยานนท์

วันที่ ๑๓ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ภาคผนวก

รูปภาพโล่รางวัลหรือเกียรติบัตรผลงานของโรงเรียน/บุคลากร/นักเรียน






สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
 เกิดดิบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
เด็กชายพีรพัฒน์ อนันต์

ได้เข้ารับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
 ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์
ระดับ "ดี"

ให้ไว้ ณ วันที่ ๓๐ มีนาคม พุทธศักราช ๒๕๖๘

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริดา บุรชาติ)
 ผู้อำนวยการสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)





สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
 เกิดดิบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
เด็กชายพีรพัฒน์ จันทะชิน

ได้เข้ารับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
 ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และมีผลการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์
ระดับ "ดี"

ให้ไว้ ณ วันที่ ๓๐ มีนาคม พุทธศักราช ๒๕๖๘

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริดา บุรชาติ)
 ผู้อำนวยการสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)





ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O - NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๗
ระดับประถมศึกษาปีที่ ๖



หน้า ๖4

รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567
ฉบับที่ 2 - ค่าสถิติแยกตามมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับโรงเรียน

รหัสโรงเรียน 1020010011 ชื่อโรงเรียน อนุบาลวัดอุทยานนที
ขนาดโรงเรียน เล็ก ที่ตั้งโรงเรียน ในเมือง
จังหวัด ชลบุรี ภาค ตะวันออก สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิชา: คณิตศาสตร์ (64)

ระดับ	จำนวน ผู้เขียน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	คะแนนสูงสุด (Max.)	คะแนนต่ำสุด (Min.)	มัธยฐาน (Median)	ฐานนิยม (Mode)
โรงเรียน	21	35.67	13.67	66.25	13.00	33.13	26.00*
ขนาดโรงเรียน	229,892	25.75	14.61	100.00	0.00	26.00	18.50
ที่ตั้งโรงเรียน	4,517	36.87	22.96	100.00	0.00	32.50	18.50
จังหวัด	19,221	31.52	19.82	100.00	0.00	26.00	18.50
สังกัด	394,124	27.38	16.78	100.00	0.00	26.00	18.50
ภาค	54,754	29.96	18.91	100.00	0.00	26.00	18.50
ประเภท	614,281	29.21	18.44	100.00	0.00	26.00	18.50

* : มีค่าฐานนิยมมากกว่า 1 ค่า

มาตรฐานการเรียนรู้	คะแนน เต็ม	ค่าสถิติแยกตามระดับ													
		โรงเรียน		ขนาด โรงเรียน		ที่ตั้ง โรงเรียน		จังหวัด		สังกัด		ภาค		ประเภท	
		Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.
มาตรฐาน ค 1.1	100.00	28.73	18.89	24.81	17.84	32.22	24.24	28.19	21.65	33.32	19.39	27.20	21.08	26.67	26.67
มาตรฐาน ค 1.2	100.00	65.71	34.99	54.92	49.76	69.43	46.07	63.06	48.26	57.60	49.31	61.23	48.73	58.41	49.11
มาตรฐาน ค 2.1	100.00	36.44	18.45	25.81	20.10	37.64	27.30	31.75	24.38	27.48	21.64	30.66	23.45	29.28	23.03
มาตรฐาน ค 2.2	100.00	19.85	39.27	28.18	40.13	32.65	46.89	26.99	44.39	21.92	41.37	25.88	43.35	24.13	42.78
มาตรฐาน ค 2.3	100.00	36.31	37.59	19.25	29.74	35.25	38.12	27.88	33.05	23.60	31.73	25.41	33.90	24.53	33.56

มาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนควรเร่งพัฒนาเมื่อหาคะแนนเฉลี่ยของ โรงเรียนแล้ว คะแนนเฉลี่ยระดับประเภทได้แก่

1.3 มาตรฐาน ค.2.2

ร้อยละผู้ที่ตอบแบบทดสอบรายชื่อได้ถูกต้องในการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖



หน้า ๖๔

รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ฉบับที่ ๓ - ร้อยละของนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ สำหรับโรงเรียน

รหัสโรงเรียน 1820010011

ชื่อโรงเรียน อนุบาลวัดคูหาภิมุข

ขนาดโรงเรียน เล็ก

ที่ตั้งโรงเรียน ในเมือง

จังหวัด ชลบุรี

ภาค ตะวันออก

สังกัด สำนักบริหารคณะกรรมการการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน

วิชา : คณิตศาสตร์ (๔๔)

ข้อที่	ร้อยละของนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ						
	โรงเรียน	ขนาดโรงเรียน	ที่ตั้งโรงเรียน	จังหวัด	สังกัด	ภาค	ประเภท
1	61.90	42.99	57.22	59.98	44.29	48.20	46.94
2	42.86	46.12	49.72	47.51	46.92	47.88	47.52
3	38.10	22.83	33.24	27.22	24.01	25.26	28.29
4	14.29	28.93	35.61	32.78	38.66	32.88	31.74
5	85.71	54.99	69.47	83.09	97.86	81.25	89.48
6	71.43	46.70	64.68	97.03	58.77	54.88	53.21
7	47.62	34.25	40.90	33.68	36.18	38.25	38.13
8	25.81	25.09	35.94	38.21	27.30	28.89	28.53
9	42.86	30.64	36.13	33.48	31.62	32.85	32.32
10	19.88	20.22	32.69	27.93	23.98	28.52	34.17
11	33.33	18.48	31.02	24.94	28.92	23.00	22.78
12	4.36	4.70	14.22	8.73	6.30	8.78	8.33
13	14.29	2.03	8.19	5.96	3.03	5.11	4.77
14	0.00	2.56	13.57	7.82	4.17	8.34	6.00
15	42.86	20.84	40.18	31.63	23.52	28.86	27.10

รายงานการใช้สื่อ

คณิตศาสตร์

ปีการศึกษา 2567

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

นางสาวเว่นกัญญา นันทมาตรี
ครูผู้สอน

การใช้สื่อแบบฝึกทักษะคิดเลขเร็วและคิดคำนวณในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - 6
ช่วยพัฒนาทักษะการคำนวณของนักเรียนให้มีความเร็วและความแม่นยำมากขึ้น
โดยใช้วิธีฝึกทำใจท้ออย่างสม่ำเสมอ

นักเรียนที่ใช้สื่อแบบฝึกทักษะคิดเลขเร็วและคิดคำนวณ
ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 69 คน

ภาพกิจกรรมการใช้สื่อคณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนอนุบาลวัดอุททยานนท์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน







