



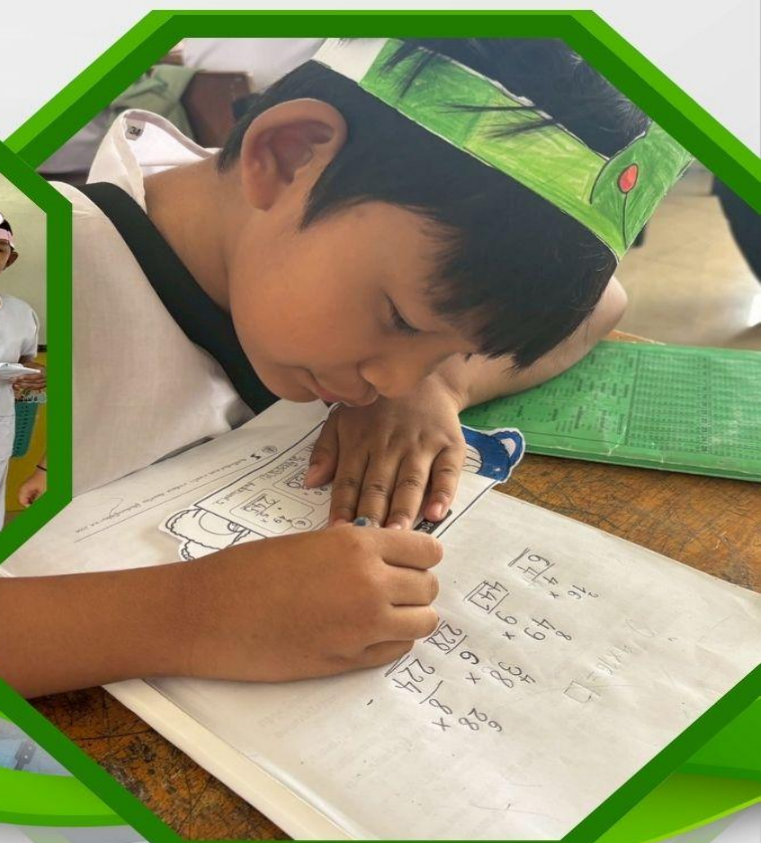
รายงานการดำเนินงาน ผลการปฏิบัติงานที่ดี (BEST PRACTICE)

การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5I ร่วมกับการใช้เกมมิงโก

นางสาวศนิดา ศรีธนากุล
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดดอนใหญ่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานีเขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

ชื่อผลงาน

การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วย
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

ผู้เสนอผลงาน

นางสาวคณิดา ศรีธนากุล

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดดอนใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) สำหรับ ครูผู้สอน รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้รายงานถึงความสำคัญของผลงาน วัตถุประสงค์และ เป้าหมายของผลงาน กระบวนการพัฒนานวัตกรรม ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ ของผู้เรียน ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ การเผยแพร่ รางวัลที่ได้รับ และ ข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นเอกสารประกอบการ คัดเลือกผลวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) การ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ผู้เสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการ ประเมินผล วิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) ได้เป็นอย่างดี

คณิดา ศรีธนากุล

ครูโรงเรียนวัดดอนใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรม	2
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรม	3
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	9
ประโยชน์ที่ได้รับต่อสถานศึกษา/ชุมชน	14
ปัจจัยความสำเร็จ	14
บทเรียนที่ได้รับ	14
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	14

แบบเสนอผลงาน

ผลงาน นวัตกรรม/ วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนวัดดอนใหญ่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2

เลขที่ - หมู่ 9 ตำบล ลำลูกกา อำเภอ ลำลูกกา

จังหวัด ปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12150

โทรศัพท์หน่วยงาน 02-1944575

โทรสาร 02-1944575 E-mail:teacher.khanida@gmail.com

2. ชื่อผู้บริหารโรงเรียนที่ส่งผลงาน

2.1 ชื่อ นางสาวสินัฐตา นิรันดร์พันธ์

โทรศัพท์มือถือ 063-9962464

E-mail mink.sinutta@gmail.com

ข้อมูลการนำเสนอผลงาน นวัตกรรม/ วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิง

1. ความเป็นมา และความสำคัญ

1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในด้านความสามารถในการสื่อสารความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหาความสามารถในการใช้ทักษะความคิดและความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 252)

การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เข้าใจความหมายของสิ่งที่กำลังศึกษา และช่วยให้ผู้เรียนลดความผิดพลาดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (อัมพร ม้าคะนอง, 2547) จึงจำเป็นต้องแสวงหานวัตกรรมที่เหมาะสม สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการที่แท้จริงเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน

ปัจจุบันทักษะการคำนวณ โดยเฉพาะการคูณ เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม เนื่องจากหลายปัจจัย เช่น การสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียว ขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจ และขาดโอกาสในการนำความรู้ไปใช้จริง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการคูณเป็นเรื่องที่น่าเบื่อและยาก ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่ำ

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

จากสภาพปัญหาดังกล่าว พบว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาหลายคนไม่สามารถท่องสูตรคูณได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว เมื่อต้องแก้โจทย์ปัญหาการคูณที่ซับซ้อนขึ้นจึงทำไม่ได้ นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ทำให้ไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องการคูณในการทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้จริง ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้องหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านการคูณ ทั้งการคูณที่ไม่มีการทดและการคูณที่มีการทด และยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการคำนวณทางคณิตศาสตร์และสามารถคิดวิเคราะห์

และสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้ เพราะฉะนั้นครูจึงจำเป็นต้องปลูกฝังทักษะในการคุณ สำหรับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดศาสตร์นั้น ทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจนั้นคือ การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i มาผสมผสานกับการใช้ เกมบิงโก สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคุณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดย 5i เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมและกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก และการใช้เกมบิงโกเป็นกิจกรรมหลักจะช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกฝนการคุณซ้ำๆ อย่างสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความแม่นยำและแก้ปัญหาการคุณที่ไม่มีการทบทวนและการทบทวนได้โดยตรง แนวทางนี้เปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็นผู้บรรยายไปเป็นผู้แนะนำ (Facilitator) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ, แลกเปลี่ยนเรียนรู้, และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง.

2. จุดประสงค์ / เป้าหมาย

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องทักษะการคุณให้สูงขึ้น
- 2) เพื่อพัฒนาความสามารถทางการคุณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วย นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอน ด้วย นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ย ใน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคุณ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
- 2)) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ย ใน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคุณ มีทักษะทางการคุณเพิ่มขึ้น
- 3)) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการ การสอนในระดับมากขึ้นไป

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก นักเรียนมีทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มขึ้น
- 2) นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชา คณิตศาสตร์
- 3) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้

3. กระบวนการ / ขั้นตอน กระบวนการพัฒนานวัตกรรมหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ได้ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลงานนวัตกรรมด้านการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ 5i เป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้แบบ **สร้างสรรค์นิยม (Constructivism)** โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) 5i มาจาก 5 ขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา

3.1 แนวคิด เนื้อหา และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bruner: เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นการจัดระเบียบองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการสำรวจและสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอน Investigate และ Innovate ในโมเดล 5i

3.1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning): เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นแนวคิดที่นำมาใช้ในขั้น Introduce และ Innovate เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

3.1.3 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ 5i

1. Introduce (นำเข้า) แนวคิด: เป็นการสร้างความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยใช้คำถาม ปัญหา หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ตัวอย่าง: "เราจะแบ่งขนม 24 ชิ้น ให้เพื่อน 4 คน คนละเท่าๆ กันได้อย่างไร"

2. Interact (ปฏิสัมพันธ์) แนวคิด: ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น การเล่นเกม การทำงานกลุ่ม หรือการใช้สื่อการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและหาคำตอบ ตัวอย่าง: การให้ผู้เรียนเล่นเกมบิงโกคณิตศาสตร์ เพื่อฝึกการคูณอย่างสนุกสนาน

3. Investigate (สำรวจ) แนวคิด: ผู้เรียนได้สำรวจและค้นคว้าข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น เพื่อทำความเข้าใจในหลักการและที่มาของคำตอบอย่างถ่องแท้ ตัวอย่าง: ผู้เรียนใช้แผ่นกระดานคูณหรือตารางสูตรคูณเพื่อสังเกตความสัมพันธ์ของตัวเลขและหลักการคูณ

4. Innovate (สร้างสรรค์) แนวคิด: ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปสร้างสรรค์ผลงานหรือแก้โจทย์ปัญหาใหม่ๆ ที่ซับซ้อนกว่าเดิม เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้มา ตัวอย่าง: ผู้เรียนสร้างโจทย์ปัญหาการคูณของตนเอง หรือออกแบบเกมคณิตศาสตร์ง่ายๆ

5. Instruction (สรุป) แนวคิด: เป็นการสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ทั้งหมดร่วมกัน โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและเน้นย้ำประเด็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและยั่งยืน ตัวอย่าง: ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปหลักการคูณและทำแบบฝึกหัดทบทวนเพื่อวัดผลการเรียนรู้

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.2.1. ระยะเตรียมการ (Planning Phase) ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจสำคัญที่ต้องทำก่อนเริ่มการสอน เพื่อให้กระบวนการดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย: ระบุอย่างชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างไรหลังสิ้นสุดการเรียนรู้

ประเมินความรู้เดิม: จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หรือใช้คำถามง่าย ๆ เพื่อสำรวจความรู้พื้นฐานเรื่องการคูณของนักเรียนแต่ละคน

จัดทำแผนการสอน: ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้ง 5 ขั้นตอนของ 5i โดยระบุบทบาทของครูและนักเรียน รวมถึงเวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม

สร้างและเตรียมสื่อการเรียนรู้:

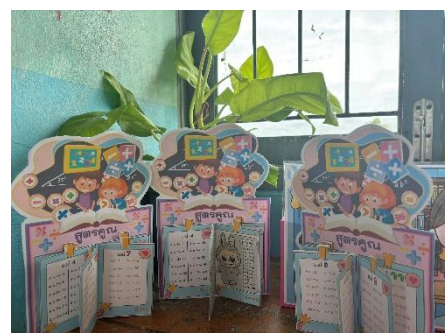
สื่อหลัก: กระดานบิงโกที่มีผลลัพธ์จากการคูณที่หลากหลาย โจทย์การคูณ

สื่อเสริม: แถบโจทย์การคูณ , แถบตารางสูตรคูณ



$$38 \times 6 =$$

$$49 \times 9 =$$



$$4 \times 16 =$$

$$8 \times 28 =$$

3.2.2 ระยะดำเนินการ (Implementation Phase)

การนำแผนการสอนที่เตรียมไว้มาใช้จริงในห้องเรียนตามลำดับขั้นตอนของ 5i

แผนการสอนที่ 1: ชั้น Initial และ Interaction (เวลา 1 ชั่วโมง)

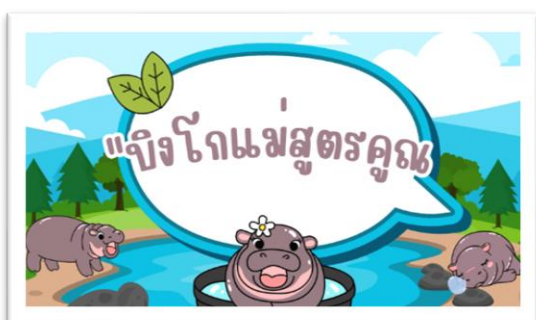
1. ชั้น Initial (ชั้นสร้างความสนใจ)

กิจกรรม: นักเรียนทบทวนความรู้เดิมเรื่องการคูณจำนวน 1 หลักกับ 1 หลักด้วยการตั้งคำถามง่าย ๆ เช่น " 4×5 ได้เท่ากับเท่าไร?" หรือ " 6×7 เท่ากับอะไร?"

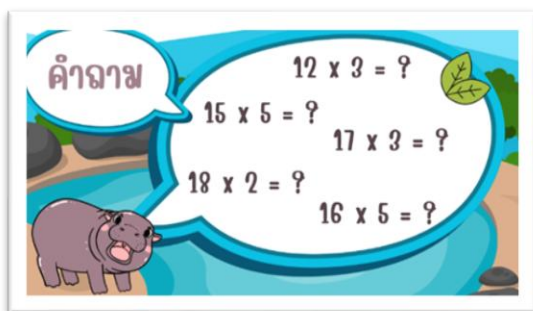


นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

นักเรียนเล่นเกม "บิงโกแม่สูตรคูณ" เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและตื่นตัวก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียนใหม่ (จับเวลา กลุ่มที่ชนะบิงโกตามลำดับเวลา)



นำเข้าสู่บทเรียน: นักเรียนดูโจทย์การคูณจำนวน 2 หลักกับ 1 หลัก Power point เช่น " 12×3 " และตั้งคำถามกระตุ้นความคิดว่า "เราจะหาคำตอบของโจทย์นี้ได้อย่างไร?"



ขั้นที่ 2: Interact (การมีปฏิสัมพันธ์)

นักเรียนดูวิธีการคูณจำนวน 2 หลักกับ 1 หลัก โดยเน้นไปที่สองวิธีหลัก ได้แก่

วิธีที่ 1 (การตั้งคูณ): นักเรียนดูขั้นตอนการคูณในแนวตั้งอย่างละเอียด เริ่มจากการคูณหลักหน่วยก่อนแล้วจึงคูณหลักสิบ พร้อมทั้งอธิบายเรื่องการทด

วิธีที่ 2 (การกระจาย): นักเรียนดูการแปลงโจทย์ให้เป็นรูปการกระจาย เช่น $14 \times 3 = (10 \times 3) + (4 \times 3)$ เพื่อให้ นักเรียนเห็นภาพการคิดคำนวณที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ฝึกปฏิบัติร่วมกัน: นักเรียนดูโจทย์เพิ่มเติม เช่น 23×4 และ 35×2 ให้นักเรียนช่วยกันทำบนกระดาน โดยให้แต่ละคนลองใช้วิธีที่ตนเองเข้าใจและถนัด (สื่อนักเรียนออกมาทำให้เพื่อนดู)

นักเรียนร่วมกันสรุป และซักถามข้อสงสัยและเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง



นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

แผนการสอนที่ 2: ชั้น Integration, Interpretation และ Implementation เวลา 1 ชั่วโมง

1. ชั้น Integration (ชั้นขยายความเข้าใจ)

เกมฝึกฝน: นักเรียนทำกิจกรรม เกมบิงโกคูณหาร มาใช้เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคูณอย่างสนุกสนาน (จับเวลา กลุ่มที่ชนะบิงโกตามลำดับเวลา)

กติกา: นักเรียนรับบัตรบิงโกที่ประกอบด้วยผลลัพธ์ของการคูณจำนวน 2 หลักกับ 1 หลัก และสุ่มโจทย์การคูณให้นักเรียนช่วยกันคิดคำตอบ ใครทำได้ครบตามแถวที่กำหนดก่อนเป็นผู้ชนะ

การฝึกแบบมีส่วนร่วม: นักเรียนแบ่งกลุ่ม ดูโจทย์การคูณที่หลากหลายขึ้น เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้ฝึกคิดและช่วยกันแก้ไขปัญหา



2. ขั้น Interpretation (ขั้นตีความและนำไปใช้)

โจทย์ปัญหา: นักเรียนดูโจทย์ปัญหาในสถานการณ์จริงที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ เช่น "สมุด 1 เล่ม ราคา 20 บาท ถ้าซื้อ 4 เล่ม จะต้องจ่ายเงินทั้งหมดเท่าไร?" หรือ "ถ้าเงินเดือนคุณพ่อคือ 55 บาท และคุณแม่ได้เงินเดือนเป็น 2 เท่าของคุณพ่อ คุณแม่ได้เงินเดือนเท่าไร?"

การวิเคราะห์โจทย์: นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์โจทย์และแสดงวิธีคิดเพื่อหาคำตอบ โดยเน้นให้นักเรียนเข้าใจว่าการคูณสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างไร



3. ขั้น Implementation ประเมินผล

การสรุปบทเรียน: ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปขั้นตอนและหลักการสำคัญของการคูณจำนวน 2 หลักกับ 1 หลักอีกครั้ง เพื่อสร้างความคงทนของความรู้ โดยการออกมานำเสนออธิบายขั้นตอนให้เพื่อนดู

การประเมิน: นักเรียนทำใบงาน "ฝึกทักษะการคูณ" ให้นักเรียนทำเพื่อประเมินความเข้าใจ และทักษะที่ได้เรียนมา



นักเรียนกลับไปทบทวนที่บ้านเพิ่มเติมเพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

3.2.3 ระยะสรุปผล (Evaluation Phase)

การประเมินผลการเรียนรู้และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาการสอนในอนาคต
ประเมินผลการเรียนรู้: จัดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียน และเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนเพื่อดูพัฒนาการ
ตารางการเปรียบเทียบผลการเล่นบิงโก
สังเกตพฤติกรรม: สังเกตการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และทัศนคติของนักเรียน
ในระหว่างการทำกิจกรรมและการเล่นเกม

สะท้อนผลการสอน: ครูประเมินผลการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ว่ามีจุดแข็งและ
จุดที่ต้องปรับปรุงอย่างไร เพื่อนำไปพัฒนาการสอนในครั้งต่อไป

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

จากการดำเนินงานจากการพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโกพบว่า นักเรียนมีทักษะการคูณเพิ่มขึ้น
และมีเจตคติที่ดีต่อ วิชาคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ตารางผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาทักษะการคูณ ด้วยการ
พัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i
ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

ตาราง สรุปผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน การพัฒนาทักษะการคูณ ด้วยการ
พัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i
ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

ระดับชั้น	คะแนนแบบทดสอบ		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ประถมศึกษาปีที่ 3	5.92	9.03	+3.12

จากตารางแสดงผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อน
เรียน มีค่าเท่ากับ 5.92 คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 9.03 และ ผลต่างของ
คะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 3.12 คะแนน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนแบบทดสอบ				
		สรุปผลก่อนเรียน			สรุปผลหลังเรียน	
		(10)	ผ่าน	ไม่ผ่าน	(10)	ร้อยละ
1	เด็กชายวีรภัทร แก้ววงษา	5	/		7	ร้อยละ 70
2	เด็กชายเพิ่มลาภ กวางทอง	5	/		7	ร้อยละ 70
3	เด็กชายนันทกร บุตรดี	5	/		7	ร้อยละ 70
4	เด็กชายจิรภัทร จิตธรรม	9	/		10	ร้อยละ 100
5	เด็กชายนที วิเชียรฉาย	7	/		10	ร้อยละ 100
6	เด็กชายธนวัฒน์ -	9	/		10	ร้อยละ 100
7	เด็กชายพิชิต อนุกล้า	7	/		9	ร้อยละ 90
8	เด็กชายวรารุธ พันไธสง	7	/		9	ร้อยละ 90
9	เด็กชายรื้อตทา -	5	/		7	ร้อยละ 70
10	เด็กชายธีรพัฒน์ ทองสุขอำไพ	8	/		10	ร้อยละ 100
11	เด็กชายอริยชัย มุฮัมหมัดซอและ	5	/		8	ร้อยละ 80
12	เด็กหญิงกิตติญา ฝ่ายใจดี	5	/		8	ร้อยละ 80
13	เด็กหญิงกัญญกร จันทร์ศรี	5	/		8	ร้อยละ 80
14	เด็กหญิงเมธิตา โมอินทร์	5	/		9	ร้อยละ 90
15	เด็กหญิงพิมพ์พิภา แซ่ตั้ง	5	/		8	ร้อยละ 80
16	เด็กหญิงชลิตา ยอดแดง	5	/		9	ร้อยละ 90
17	เด็กหญิงธิดิมา กล้าหาญ	5	/		9	ร้อยละ 90
18	เด็กหญิงน้องแอน -	8	/		10	ร้อยละ 100
19	เด็กหญิงปณณช โคกทอง	5	/		10	ร้อยละ 100
20	เด็กหญิงปาริชาติ เกรีกุล	6	/		10	ร้อยละ 100
21	เด็กหญิงณัฏฐริยา ผดุงกิจ	6	/		10	ร้อยละ 100
22	เด็กหญิงอริษา โพธิ์รส	5	/		10	ร้อยละ 100
23	เด็กหญิงปิยธิดา จวบลอย	6	/		10	ร้อยละ 100
24	เด็กหญิงชลพรรณษา -	5	/		10	ร้อยละ 100
25	เด็กหญิงกชกร แก้วประเสริฐสงค์	5	/		10	ร้อยละ 100
26	เด็กหญิงกัญชธร ลอยกระโทก	6	/		10	ร้อยละ 100

การเปรียบเทียบผลการเล่นเกมบิงโกครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 เพื่อวัดทักษะการคูณ สามารถใช้เป็นเครื่องมือประเมินพัฒนาการของนักเรียนได้ โดยมีวิธีการและเกณฑ์การวัดผลดังนี้

วิธีการประเมินผล

1. **ประเมินจากความเร็ว (Speed):** บิงโกเป็นเกมที่ต้องใช้ความเร็วในการหาคำตอบเพื่อกำตัวเลขที่ถูกต้อง การเล่นเกมครั้งที่ 2 จะแสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถคำนวณได้เร็วขึ้นหรือไม่
2. **ประเมินจากความถูกต้อง (Accuracy):** นอกจากความเร็วแล้ว ต้องดูว่านักเรียนหาคำตอบถูกต้องหรือไม่ บางครั้งนักเรียนอาจรีบจนคำนวณผิดพลาด
3. **ประเมินจากความเข้าใจ (Comprehension):** การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเล่นจะช่วยให้ครูเห็นว่านักเรียนใช้วิธีใดในการคำนวณ เช่น นับนิ้ว, บวกซ้ำๆ, หรือใช้การคูณโดยตรง

ตารางการเปรียบเทียบผลการเล่นเกมบิงโก

สามารถใช้ตารางนี้เพื่อบันทึกและเปรียบเทียบข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

กลุ่มที่	เวลาครั้งที่ 1	จำนวน ข้อผิด	เวลาครั้งที่ 2	จำนวน ข้อผิด	พัฒนาการ
1	5 นาที	1	3 นาที	0	ดีมาก (เร็วขึ้นและถูกต้อง)
2	4 นาที	2	3 นาที	0	ดีมาก (เร็วขึ้นและถูกต้อง)
3	5 นาที	2	3 นาที	1	ดี (เร็วขึ้นและผิดพลาดน้อยลง)
4	4 นาที	3	3 นาที	1	ดี (เร็วขึ้นและผิดพลาดน้อยลง)
5	7 นาที	2	4 นาที	0	ดีมาก (เร็วขึ้นและถูกต้อง)

ตาราง การประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีข้อมูลดังต่อไปนี้

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	s.d.	แปลผล
1	ครูมีการเตรียมการสอน	4.95	0.22	มากที่สุด
2	เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	4.85		มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนการสอน	4.75	0.43	มากที่สุด
4	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล	4.95	0.22	มากที่สุด
5	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.9	0.30	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	5	0.00	มากที่สุด
7	ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย 5	5	0.00	มากที่สุด
8	ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	4.85	0.36	มากที่สุด
9	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่ นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.9	0.30	มากที่สุด
10	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	5	0.00	มากที่สุด
	รวม	4.92	0.22	มากที่สุด

จากตาราง พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการสอนของครูในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.92$, S.D. = 0.22)

4.3 ประโยชน์ที่จะได้รับ

5.1 ประโยชน์ที่ได้รับต่อนักเรียน

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น
- 2) นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

5.2 ประโยชน์ที่ได้รับต่อสถานศึกษา

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น

5.3 ประโยชน์ที่ได้รับต่อชุมชน

เป็นการพัฒนาบุคลากรในชุมชนให้มีความรู้ความสามารถ

5. ปัจจัยที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ

5.1 ผู้บริหารสถานศึกษาอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ส่งเสริมและกระตุ้น สนับสนุน การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก

5.2 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมุ่งมั่นในการทำงาน

5.3 นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความพร้อมในการร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

5.4 นักเรียนมีผลงานและชิ้นงานที่สะท้อนการใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้

5.5 ครูผู้สอนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ให้ความสนใจต่อความต้องการเรียนรู้และส่งเสริม ผู้เรียนสู่การเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ

5.6 ผู้ปกครองให้ความร่วมมือส่งเสริม สนับสนุน เอาใจใส่บุตรหลานเป็นอย่างดี

6.บทเรียนที่ได้รับ

6.1 การจัดกิจกรรมการด้วยการพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดแก้ปัญหาและทำให้ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

6.2 การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 5i ร่วมกับการใช้เกมบิงโก ทำให้นักเรียนเกิดทักษะความชำนาญ ทำให้จำได้อย่างแม่นยำ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

- เผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียนวัดดอนใหญ่

<http://watdonyai.ac.th/>

- เผยแพร่ผลงานผ่านเพจ facebook ของโรงเรียนวัดดอนใหญ่

<https://www.facebook.com/waddonyaischool>

7.2 การได้รับการยอมรับ/ รางวัลที่ได้รับ -

หมายเหตุ

ผู้นำเสนออนุญาตให้ส่วนกลางดำเนินการเผยแพร่ผลงานเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

ลงชื่อผู้เสนอ

(นางสาวคณิดา ศรีธนากุล

ตำแหน่งครู โรงเรียนวัดดอนใหญ่

