



วิธีการปฏิบัติที่ดี

ในการจัดการบริหารจัดการเรียนการสอน

ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน)

เกมบิงโกสูตรคูณ



โรงเรียนวัดควนธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำผลงานเสนอขอรับการคัดเลือกสถานศึกษาเพื่อรับรางวัล วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓ (๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล ระดับเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒ ผลงานที่มีวิธีการปฏิบัติที่ดี เกมบิงโกสูตรคูณ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒ โดยผู้จัดทำได้รวบรวม สรุปผลงานตามหัวข้อการประเมินที่กำหนด พร้อมแนบหลักฐานเอกสารอ้างอิงไว้ด้วยแล้ว

เอกสารประกอบเพื่อขอรับการคัดเลือกฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้อำนวยการโรงเรียน ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒ ที่ได้ช่วยรวบรวมข้อมูลต่างๆ ทำให้สะดวกต่อการจัดทำเอกสารฉบับนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้คงจะอำนวยความสะดวกให้แก่คณะกรรมการคัดเลือกในการพิจารณาคัดเลือกต่อไป

โรงเรียนวัดควนธานี

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อผลงาน	๑
ข้อมูลทั่วไป	๑
ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	๑
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
การเก็บรวบรวมข้อมูล	๓
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๔
ปัจจัยความสำเร็จ	๔
บทเรียนที่ได้รับ	๔
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๕
ภาคผนวก	ค

วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓
(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒

ชื่อผลงาน เกมบิงโกสูตรคูณ

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ - สกุล ผู้เสนอผลงาน นางสาวมยุรฉัตร เพ็ชรสนั่น

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียน วัดควนธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒

โทรศัพท์ ๐๘๙ - ๘๗๔๔๓๙๖

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

จากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ และการหาร ในปีการศึกษา ๒๕๖๒ ผลการประเมินอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ และนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๓ บางคนยังท่องสูตรคูณไม่คล่อง ผู้รายงานในฐานะครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว จึงหาแนวทางที่จะพัฒนาปรับปรุงแก้ไขด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ดังนั้น วิธีหนึ่งที่จะเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน คือ การหาสื่อหรือกิจกรรมเสริม มาประกอบการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจและการเรียนรู้ของนักเรียน โดยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนวัดควนธานี ในช่วงว่างหรือช่วงไม่มีการเรียนการสอน พบว่านักเรียนจะชอบเล่นเกมบิงโก และเล่นกันอย่างสนุกสนาน ทั้งนี้ เพราะเกมบิงโกเป็นเกมที่เล่นง่ายและเล่นได้ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้รายงานจึงมีความคิดที่จะนำเกมบิงโกมาประยุกต์ใช้กับการเรียนคณิตศาสตร์ โดยได้ทำการสร้าง “เกมบิงโกสูตรคูณ” เพื่อพัฒนาความรู้ แก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่อง และฝึกทักษะการคูณ และการหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อให้นักเรียนใช้ฝึกได้ทั้งในเวลาเรียน และนอกเวลาเรียน โดยมุ่งหวังว่าเมื่อนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนแล้วจะช่วยแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่อง และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการคูณ และการหาร ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนชั้นสูงต่อไป รวมทั้งเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เกิด ความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นการพัฒนาการสอนคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้นด้วย

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” ให้สูงขึ้น

๒.๒ เพื่อพัฒนาความรู้ แก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่อง และฝึกทักษะการคูณ และการหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒.๓ เพื่อสร้างเกม ฝึกทักษะการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒.๔ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๗ คน โรงเรียนวัดวัดควนธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒ ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนที่คุณลักษณะท่องสูตรคูณ ทำการคูณ และการหารยังไม่คล่อง

๔. กระบวนการพัฒนานผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๔.๑ กลุ่มเป้าหมายในการนำไปใช้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๓ ที่ท่องสูตรคูณยังไม่คล่อง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ การหารต่ำ จำนวน ๗ คน

๔.๒ ขั้นตอนการพัฒนา การพัฒนา “เกมบิงโกสูตรคูณ” ผู้รายงานได้ดำเนินการ กิจกรรมตาม วงจรการบริหารงานเชิงคุณภาพ (PDCA) ดังนี้

๑. ศึกษาสภาพปัญหา

๒. วิเคราะห์ปัญหา

๓. ประชุมวางแผนร่วมกับผู้บริหาร และคณะครู เพื่อกำหนดกิจกรรมในการพัฒนา

ด้วย “เกมบิงโกสูตรคูณ”



๔.๓ การตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

๑. ประเมินนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนในการร่วมทำกิจกรรม
๓. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

กระบวนการตรวจสอบซ้ำเพื่อพัฒนาปรับปรุงนวัตกรรมให้เกิดผลอย่างต่อเนื่อง

๑ วิธีการตรวจสอบซ้ำนวัตกรรมตรวจสอบปัญหาเพื่อหาสาเหตุข้อบกพร่องแต่ละขั้นตอนแล้วนำนวัตกรรมมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำกลับมาใช้ซ้ำ

๒ ผลการตรวจสอบซ้ำเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย สามารถพัฒนาทักษะการคูณ การหาร โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” ในการคูณ และการหารได้ถูกต้องและใช้ระยะเวลาในการคิดคำนวณน้อยลง และได้บางคนสามารถเสนอแนะเพื่อนได้

๔.๔ แนวทางการนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

๑. นำ “เกมบิงโกสูตรคูณ” ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ไปใช้ในการพัฒนาการท่องสูตรคูณ การคูณ และการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ได้
๒. นำ “เกมบิงโกสูตรคูณ” ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ไปใช้สร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนที่ท่องสูตรคูณ การคูณ และการหารไม่คล่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำโดยเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมวิชาการมาเป็นนันทนาการ ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้และภูมิใจในความสามารถของตนเอง
๓. เป็นแบบอย่างการพัฒนาสื่อที่ทันสมัย แปลกใหม่และนำไปใช้พัฒนานักเรียนที่ท่องสูตรคูณ การคูณ และการหารไม่คล่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้จริงในการพัฒนาการคูณ และการหารของนักเรียนให้ดีขึ้น

๕. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลองที่กำหนดไว้ ดังนี้

๑. วางแผนการพัฒนาความสามารถในการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” โรงเรียนวัดควนธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๗ คน

๓. ทดสอบนักเรียนก่อนการเรียนรู้โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

๔. ดำเนินการใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” เป็นระยะเวลา ๔ สัปดาห์

๕. ทดสอบนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

๖. นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๗. สะท้อนผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

๖. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๖.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” สูงขึ้น

๖.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ท่องสูตรคูณได้คล่องขึ้น มีทักษะการคูณ และการหารได้ถูกต้องมากขึ้น

๖.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ได้ใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” เพื่อฝึกทักษะการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๗ คน

๖.๔ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีความพึงพอใจต่อการใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ” อยู่ในระดับมากที่สุด

๘. ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหารให้การส่งเสริมสนับสนุนในการพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน ข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาให้ความร่วมมือในการนำนวัตกรรมไปจัดการเรียนการสอนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้วิธีการดำเนินงานด้วยกระบวนการการ PDCA และ PLC ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการแก้ปัญหานักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และมีเวลาเอาใจใส่เมื่ออยู่ที่บ้านมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคูณ และการหารขึ้นตามศักยภาพ

๙. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป ทักษะการคูณ และการหารเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาและฝึกฝนได้บุคคลใดได้รับการพัฒนา และฝึกอย่างต่อเนื่องก็จะมีทักษะการคูณ และการหาร เพื่อหาคำตอบได้ถูกต้อง

ข้อสังเกต การให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคูณ และการหารอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ต้องอาศัยความร่วมมือจากครูผู้สอนที่มีความตั้งใจจริงที่จะพัฒนานักเรียนร่วมกัน และปฏิบัติอย่างจริงจัง นักเรียนจึงจะเกิดทักษะการคูณ และการหารได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้สอนต้องไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกดดันในการปฏิบัติกิจกรรม แต่ให้คอยแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

ข้อควรระวัง ในการจะนำนวัตกรรมไปพัฒนาหรือดำเนินให้ประสบผลสำเร็จมากขึ้นไป คือ ผู้สอนต้องวางแผน และต้องมีเวลามากพอในศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติกิจกรรม และส่งผลให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ขยายให้กับโรงเรียนเครือข่าย ครูผู้สนใจภายในสถานศึกษาใกล้เคียงที่มีความสนใจรูปแบบการดำเนินงาน นำสู่การปรับใช้ในสถานศึกษา แผ่นพับ เว็บไซต์ของโรงเรียน <http://ktn.ac.th>

ภาคผนวก

วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒



วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒



วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒



วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒



วิธีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน ปีการศึกษา ๒๕๖๓

(๑ นวัตกรรม ๑ โรงเรียน) โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล

โดยใช้ “เกมบิงโกสูตรคูณ”

โรงเรียนวัดควนธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒



