



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และสร้าง
แรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

ประเภท ผู้สร้างสื่อ



นางสาวพิริยาภรณ์ ประดับเพชร
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต ๒
สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในฐานะผู้สร้าง ในเรื่องการพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition ในการส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 ได้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในฐานะผู้สร้างสื่อจากคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center

ข้าพเจ้าได้ออกแบบมัลติมีเดียสำหรับให้บริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์แก่นักเรียน ครูศึกษานิเทศก์ และบุคลากรทางการศึกษาสามารถเข้าไปใช้งานได้ และได้จัดทำ “แบบเสนอผลงาน/นวัตกรรมปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในฐานะครูผู้สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center

พริยาภรณ์ ประดับเพชร

ครูผู้สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. วัตถุประสงค์	3
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	๕
4. ผลการดำเนินงาน	5
5. บทเรียนที่ได้รับ	9
6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	9
7. การเผยแพร่	9
6. บรรณานุกรม	10
ภาคผนวก	11
- แบบประเมินสื่อ	12
- บันทึกการขอใช้แผน	13
- แผนการจัดการเรียนรู้	14
- บันทึกหลังสอน	18
- รูปกิจกรรม	19
- หลักฐานการเผยแพร่	20

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

ผู้เสนอผลงาน นางสาวปริยาภรณ์ ประดับเพชร

ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต ๒

ประเภทผลงาน

☒ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

☐ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

() สถานศึกษา

() สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

1.1 เหตุผล ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการ

เมื่อโลกก้าวอย่างเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสเรียกร้องให้มีการปรับเปลี่ยนวิธีคิดวิธีการพัฒนา “พลเมืองโลก” รุ่นใหม่ ถูกจุดประกายขึ้น และได้รับการขานรับจากนักคิด นักการศึกษาทุกภูมิภาคของโลกอย่างกว้างขวาง ภายใต้กรอบคิดที่เรียกว่า 21st Century Skills ซึ่งเป็นแนวคิดในการพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิต และรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (วิจารณ์ พานิช, 2556) ภายใต้การขับเคลื่อนแนวคิดดังกล่าว จึงมีการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และห้องเรียนที่เน้นการแก้ปัญหาด้วยตนเอง สร้างความรู้จากสภาพแวดล้อมจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) แต่ชั้นเรียนในบริบทของประเทศไทยที่เป็นอยู่ กลับเป็นชั้นเรียนที่มีครูเป็นศูนย์กลาง การสอนในชั้นเรียนยังคงเป็นแบบบรรยายเนื้อหา โดยที่ครูพยายามนำเนื้อหาที่อยู่นอกตัวนักเรียนเข้าไปในตัวนักเรียนเพื่อก่อให้เกิดความรู้ (วินัย รัตจำย, 2552) ถึงแม้ว่าการสอนผ่านการบรรยายเป็นสิ่งที่ง่ายในรูปแบบเชิงการสอนสำหรับครู แต่นักเรียนก็จะมีโอกาสได้ตอบกับครูเลย (Brown, 1994) ทำให้แนวคิดของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ถูกกลืนหายไป เพราะครูยังยึดแนวทางของการถ่ายทอดความรู้และไม่ได้ตระหนักถึงการสร้างความรู้โดยนักเรียนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2554) โดยเฉพาะในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ ที่ยังมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสอนเนื้อหา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นพวก กฎ สูตร และหลักการทางคณิตศาสตร์ โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดจำนวนมากเพื่อให้จำเนื้อหาส่วนนั้นได้ การสอนในลักษณะนี้นอกจากจะไม่ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลแล้ว ยังทำลายความกระตือรือร้นและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน (ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์, 2546) อีกทั้งการสอนคณิตศาสตร์แบบนี้ยังขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและไม่ให้ความสำคัญกับกระบวนการต่าง ๆ (นฤมล ช่างศรี, 2555) ถึงแม้ว่าครูในโรงเรียนส่วนใหญ่พยายามที่จะพัฒนาการสอนของตนเอง แต่เนื่องจากครูยังขาดวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศที่จะนำมาปรับปรุงและพัฒนาการทำงาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้จัดทำคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ obec content center สำหรับเป็นตัวช่วยนักเรียนและครูเรียนรู้อยู่ที่บ้าน คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center คือ โปรแกรมสำหรับให้บริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์แก่นักเรียน ครู ศึกษานิเทศ และบุคลากรทางการศึกษา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อระบบการศึกษามากขึ้น นักเรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัดผ่านอินเทอร์เน็ต ครูจึงไม่ใช่เพียงผู้ถ่ายทอดความรู้อีกต่อไป แต่จะต้องมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเข้าถึงง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และยังช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน ครูในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี โดยเฉพาะการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือ และแอปพลิเคชันสำหรับการสอน เช่น CANVA

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Squid Game – Math Edition โดยมีแนวคิดที่ว่า “นักเรียนจะได้จำลองสถานการณ์ตัวเองเป็นผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์สุดโหดชื่อดังจาก Netflix อย่าง “Squid Game” ในเวอร์ชันคณิตศาสตร์นี้ ผู้แข่งขันจะต้องเผชิญกับด่านต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบมาให้ทดสอบความสามารถในการ หา ห.ร.ม. และ ค.ร.น. หากสามารถแก้โจทย์ได้ถูกต้อง ก็จะได้ผ่านไปยังด่านต่อไปและเข้าใกล้เงินรางวัลยิ่งขึ้น แต่ถ้าตอบผิด... คุณอาจ “ตกรอบ!” และเสียโอกาสในการคว้าชัยชนะ!” เพื่อให้นักเรียนสนใจและเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น เอาใจใส่ต่อการเรียนด้วยความเต็มใจ รวมถึงสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน เกษกานดา สุวรรรัตน์ (2565) กล่าวว่าการจัดการ เรียนรู้ในห้องเรียนจึงมีแรงจูงใจเป็นตัวกำหนดระดับและทิศทางของพฤติกรรม เพื่อให้นักเรียนมีความ สนใจที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน ทิศทางที่สูงขึ้นจนประสบความสำเร็จในการเรียนได้ด้วย

2.2 แนวคิดหลักการของผลงาน

2.2.1 เกมมิฟิเคชัน Gamification)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำองค์ประกอบและหลักการของการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ, เพิ่มแรงจูงใจ, และสร้างความมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ. โดยไม่ได้หมายถึงการเล่นเกมจริงๆ แต่เป็นการนำกลไกของเกม เช่น การให้คะแนน, การเลื่อนระดับ, การได้รับรางวัล, และการแข่งขัน มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์

2.2.2 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครู เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2559).

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียน

. แรงจูงใจในการเรียน หมายถึง กระบวนการภายในที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีความพยายามที่จะเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ และแสดงพฤติกรรมทางการเรียนออกมาอย่าง มีทิศทาง และมีเป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด (ไว้ เกษกานดา สุวรรณ์, 2565)

๒. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

2.2 เพื่อศึกษาผลการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา ปีการศึกษา 2568 จำนวน 17 คน ได้เรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา ปีการศึกษา 2568 ได้เรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชันเรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Squid Game – Math Edition

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการสร้างและพัฒนาเกมมิฟิเคชันเรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Squid Game – Math Edition ได้สร้างขึ้นโดยผ่านวงจรคุณภาพ (PDCA) 4 ขั้นตอน

3.1 การเตรียมการจัดการเรียนรู้ (Plan)

3.1.1 ศึกษาหลักสูตร จัดทำตารางการวิเคราะห์

หลักสูตร เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องสัมพันธ์กับหลักการ จุดหมาย มาตรฐานการเรียนรู้ และคำอธิบายรายวิชา เพื่อจัดทำเกมมิฟิเคชัน และออกแบบการจัดการเรียนรู้

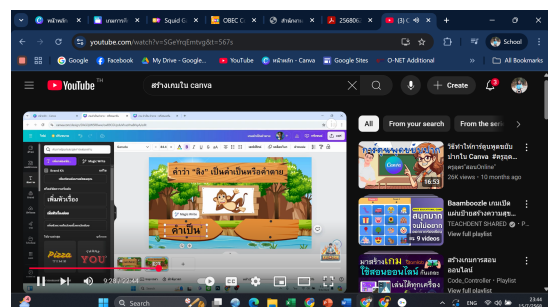
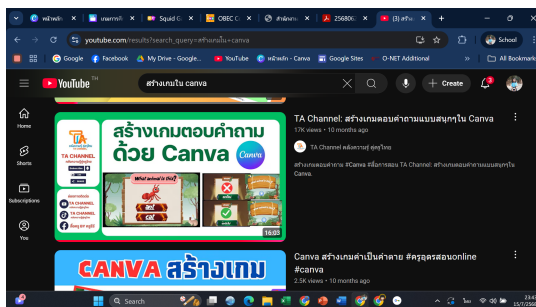
3.1.2 ศึกษาคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับให้บริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 7 ประเภท ได้แก่ แอปพลิเคชัน, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Pdf, ePub), วิดีทัศน์ (Mp4), รูปภาพ (Jpg, Png), เสียง (Mp3), เกมมิฟิเคชัน (Flash) และงานวิจัยทางการศึกษา

3.1.3 กำหนดประเภทสื่อเทคโนโลยีที่ต้องการจะสร้างเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดตามหลักสูตร บริบทสถานศึกษา และนักเรียน

3.1.4 สำนวจองค์ประกอบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

- จัดเตรียมสื่อและแหล่งการเรียนรู้ (สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)
- จัดเตรียมเครื่องมือวัดผลประเมินผลที่หลากหลายครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัยและเน้นการประเมินตามสภาพจริง

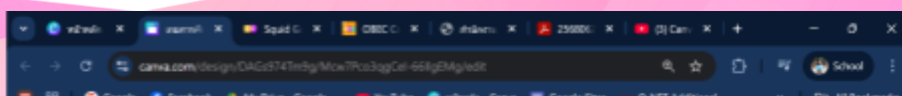
3.1.5 ศึกษาวิธีการการสร้างเกมออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ CANVA



แหล่งศึกษาข้อมูล: TA Channel คลังความรู้ คู่ครูไทย

3.2 แนวทางการสร้าง/พัฒนาสื่อ (Do)

3.2.1 ออกแบบและพัฒนาเกมมิฟิเคชันผ่านเว็บไซต์ CANCA โดยเริ่มที่สร้างสถานการณ์เพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียน นักเรียนจะได้จำลองสถานการณ์ตัวเองเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมโชว์สุดตื่นเต้นชื่อดังจาก Netflix อย่าง “Squid Game” ในเวอร์ชันคณิตศาสตร์นี้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเผชิญกับด่านต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบมาให้ทดสอบความสามารถในการ หา ห.ร.ม. และ ค.ร.น. หากสามารถแก้โจทย์ได้ถูกต้องจะได้รับรางวัลจากครู



3.2.2 ออกแบบโจทย์ปัญหา เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเรียงตั้งแต่ข้อง่าย





หากนักเรียนตอบถูก จะมีภาพแสดงความยินดีและไปยังข้อถัดไป แต่หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจำเป็นต้องกลับไปตอบคำถามใหม่ เพื่อให้นักเรียนทบทวนโจทย์ปัญหา

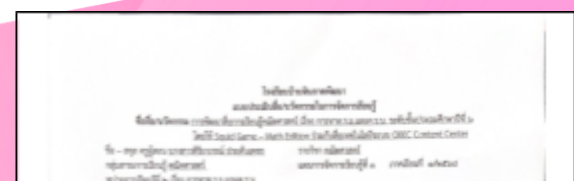
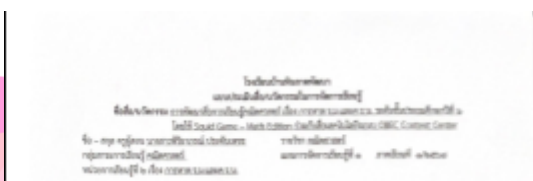


เมื่อนักเรียนทำข้อสอบครบทุกข้อ นักเรียนจะมีสิทธิเลือกกล่องรางวัล โดยแต่ละกล่องจะมีเงินรางวัลต่างกัน เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้แก่ นักเรียน

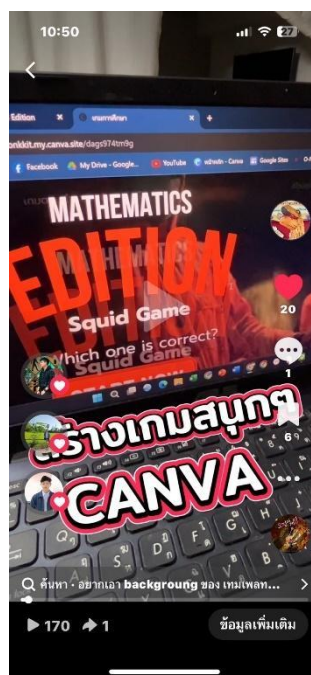
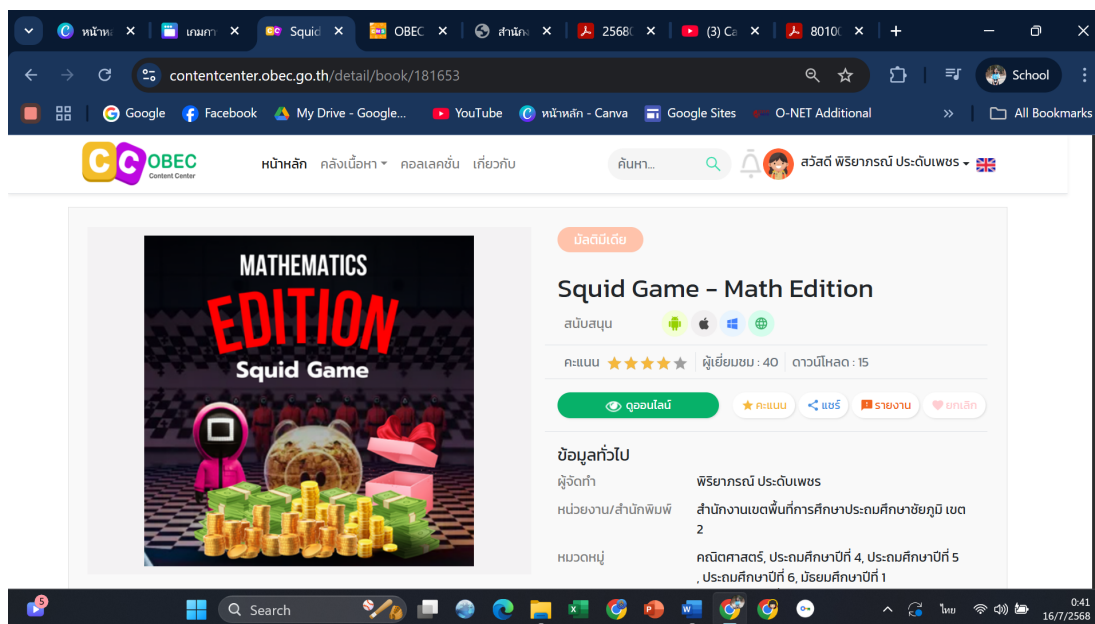


3.3 การหาประสิทธิภาพของสื่อ (Check)

ข้าพเจ้าได้นำแบบประเมินสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ ปรับปรุง และพัฒนาต่อ



ข้าพเจ้าได้เผยแพร่ผลงาน “เกมมิฟิเคชันเรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Squid Game – Math Edition” พร้อมรายงานผลการสร้างและพัฒนาเกมมิฟิเคชัน



สแกนเพื่อเข้าเล่นเกมใน
OBEC Content Center



สแกนเพื่อเข้าเล่นเกม

ช่องทางเผยแพร่

1. OBEC Content Center-
<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/181653>
2. Facebook: สร้างห้องเรียนออนไลน์ด้วย Google site – ครูจิงจิงจอมแก่น
3. TIKTOK: จิงจิงจอมแก่น

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามวัตถุประสงค์

4.1.1 ได้พัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition โดยเผยแพร่ผ่าน OBEC Content Center

4.1.2 ผลการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนการสอน นักเรียนตื่นตัวตั้งแต่เปิดเกม เนื่องจากเป็นเกมที่นักเรียนรู้จัก ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน

4.1.3 นักเรียนมากกว่าร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. โดยใช้ Squid Game – Math Edition

4.2 สำหรับครู

4.2.1 เป็นเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรายวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.2.2 เป็นเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียนมาตรฐานและตัวชี้วัดที่นำไปสู่การปฏิบัติโดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดความสามารถในการสื่อสารและความสามารถในการคิด

4.2.3 เป็นเกมมิฟิเคชันที่มีการนำกลวิธีการสอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าขณะนี้เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าก้าวไกลไปในลักษณะรูปแบบใดบ้างทั้งทางด้านวัสดุอุปกรณ์และวิธีใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของตนเองและงานมาใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้

4.2.4 เป็นเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนจากกิจกรรมง่าย ๆ และเหมาะสมกับเนื้อหาตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4.2.5 เป็นการกระตุ้นครูผู้สอนให้สนใจใฝ่รู้สืบเสาะหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและนำสิ่งใหม่ ๆ มาใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

4.3 สำหรับนักเรียน

4.3.1 เป็นเกมมิฟิเคชันที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองได้ตลอดเวลาเพื่อสร้างทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม

4.3.2 เป็นเกมมิฟิเคชันที่สามารถใช้กระบวนการคิดได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการคิดขั้นสูงสุด

4.3.3 นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์สำหรับฝึกทักษะการอ่านและการคิด

4.3.4 การจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ด้วยเว็บไซต์ Online Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖



5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 ครูผู้สอนได้ศึกษาเทคโนโลยีโดยใช้ความรู้ด้าน ICT มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการแบบเปิดร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ให้เป็นประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนและสามารถเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้ศึกษา

5.2 การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติอย่างมีระบบ ส่งผลให้พัฒนาคุณภาพนักเรียน พัฒนาทักษะกระบวนการคิด ผสมผสานวิทยาการใหม่ในการศึกษาหาความรู้และพัฒนาเป็นความรู้ที่คงทนตลอดไป

5.3 การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ปลุกฝังให้ผู้เรียนรู้จักการอ่านฟังและการเขียนความรู้เนื้อหาบทเรียนใบงานที่ครูผู้สอนได้ให้ในแต่ละสัปดาห์

5.4 ครูจัดการเรียนรู้แบบเปิดคือให้นักเรียนปฏิบัติจริงนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้โดยวิธีการที่หลากหลายเน้นวิธีสอนแบบศูนย์การเรียน (Learning Center) คือการสอนที่เน้นความสำคัญของนักเรียนหรือยัดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อประสมและกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญเพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวาช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเช่นการสอนการลงมือปฏิบัติจริงจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความรู้ (K) ทักษะการทำงาน(P) และเกิดเจตคติที่ดี (A) ในการทำงานต่าง ๆ ที่ครูมอบหมาย

6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

6.1 ผู้บริหารให้ความสำคัญ ส่งเสริมและสนับสนุน การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยี

6.2 ครูผู้สอนเอาใจใส่กับการส่งเสริมและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learn) และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Students Center)

6.3 นักเรียนให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยี

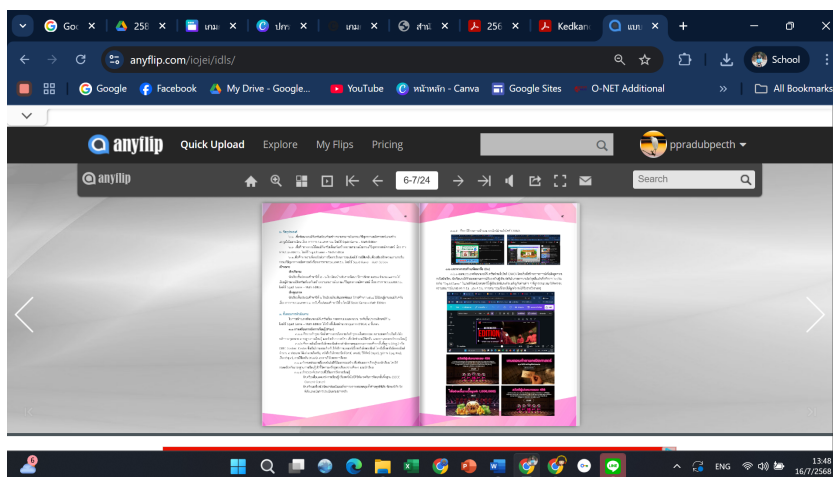
7. การเผยแพร่

1. OBEC Content Center- <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/181653>

2. Facebook: สร้างห้องเรียนออนไลน์ด้วย Google site – ครูจิงจิงจอมแก่น

3. TIKTOK: จิงจิงจอมแก่น

4. แหล่งเผยแพร่เอกสาร: <https://anyflip.com/iojei/idls/>



8. บรรณานุกรม

- เกษกานดา สุรรัตน์ (2565)ใ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์. (2557). ตำราการแก้ปัญหาในคณิตศาสตร์ระดับโรงเรียน. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ศูนย์วิจัยคณิตศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้(2)
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- Brown, K. &, R. Herbert, H.. (1997). Patterns as tools for Algebraic Reasoning. (Barbar Moses, บ.ก.) Algebraic thinking. Grades K - 12: Reading form NCTM'S SCHOOL, 123 - 128.
- Lawson, D. (1990). The Problem, The Issues that Speak to Change. In Edgar, L. & Edwards, Jr.(eds). Algebra for Everyone (Session1). (pp. 1-6). Washington, DC: National Council of Teachers of Mathematics.

- แบบประเมินสื่อ (เกมมิฟิเคชัน)
- บันทึกข้อความขอใช้แผนการสอน
- แผนการสอน
- บันทึกหลังการสอน
- รูปกิจกรรม

โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา
แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้ Squid Game – Math Edition ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

ชื่อ – สกุล ครูผู้สอน นางสาวพิริยาภรณ์ ประดับเพชร

รายวิชา คณิตศาสตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น.

ที่	ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้						
2	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา						
3	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน						
4	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา						
5	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ						
6	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด						
7	เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่ผู้เรียน						
8	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน						
9	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้						
10	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง						
11	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน						
12	ราคาไม่แพง ต้นทุนการผลิตต่ำ คุ่มค่าต่อการใช้งาน						
13	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน						
14	มีความคงทน สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก						
15	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม						
รวม							

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ.....คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

61-75 ☐ ระดับดีมาก 46-60 ☐ ระดับดี 31-45 ☐ ระดับปานกลาง 16-30 ☐ ระดับน้อย 0-15 ☐ ระดับน้อยที่สุด



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต ๒
ที่ วก ๕ / ๒๕๖๘ วันที่ ๑๖ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๘
เรื่อง ขออนุมัติใช้แผนการจัดการเรียนรู้

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา

ตามที่ข้าพเจ้า นางสาวพิริยาภรณ์ ประดับเพชร ตำแหน่งครู ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ข้าพเจ้าจึงได้วิเคราะห์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา พุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active learning ดังนั้นจึงขออนุมัติใช้แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรฯ ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลงชื่อ.....
(นางสาวพิริยาภรณ์ ประดับเพชร)
ตำแหน่งครู

☒ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติ ☐ อื่น ๆ.....

ลงชื่อ.....
(นายคมกฤษ บุตรศรี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหินลาดพัฒนา

แผนการจัดการเรียนรู้

การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. และ ค.ร.น.

เวลา 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.6/6 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาโดยใช้ความรู้เกี่ยวกับ ห.ร.ม และ ค.ร.น.

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายขั้นตอนการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. ได้ (K)
- 2) แสดงขั้นตอนการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. ได้อย่างถูกต้อง (P)
- 3) นำความรู้เกี่ยวกับการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ (A)

3. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง	สารการเรียนรู้ท้องถิ่น
การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. และ ค.ร.น.	พิจารณาตามหลักสูตรของสถานศึกษา

4. สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับการจัดแบ่งสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป ให้มีจำนวนเท่ากันและมากที่สุด สามารถนำ ห.ร.ม. ไปใช้แก้โจทย์ปัญหาได้ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์โจทย์ปัญหาว่า สิ่งที่โจทย์กำหนดให้คืออะไร และสิ่งที่โจทย์ถามคืออะไร จากนั้นวางแผนแก้โจทย์ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา และตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 1) ทักษะการเขียน 2) ทักษะการอ่าน 3) ทักษะการให้เหตุผล 4) ทักษะการเชื่อมโยง 5) ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

□ แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : แบบค้นพบ (Discovery Method)

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะที่ได้	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	การวัดและการประเมินผล
ตัวชี้วัด ค 1.1 ป.6/6 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาโดยใช้ความรู้เกี่ยวกับ ห.ร.ม และ ค.ร.น. จุดประสงค์การเรียนรู้ 1) อธิบายขั้นตอนการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. ได้ (K) 2) แสดงขั้นตอนการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. ได้อย่างถูกต้อง (P) 3) นำความรู้เกี่ยวกับการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ (A)	ชั้นนำ นำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการให้นักเรียนเล่นเกม Squid Game – Math Edition ผ่าน เว็บไซต์ OBEC Content Center 2. ครูทบทวนความรู้ เรื่อง การหา ห.ร.ม.และ ค.ร.น. โดยครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า วิธีการหา ห.ร.ม.และ ค.ร.น. มีอะไรบ้างและแต่ละวิธีมีขั้นตอนการหาอย่างไร ขั้นสอน สอน 1. ครูยกตัวอย่างการใช้ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยวิธีการแยกตัวประกอบ พร้อมทั้งอธิบายไปที่ละขั้นตอนโดยวิธีการถามตอบ เพื่อให้นักเรียนสังเกตว่าโจทย์ลักษณะใดบ้างที่ต้องแก้ด้วยวิธีการหา ห.ร.ม. และ ค.ร.น. จากนั้นแสดงวิธีทำอย่างละเอียดเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น	- ทักษะการให้เหตุผล - ทักษะการเชื่อมโยง - ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา - ทักษะการอ่าน - ทักษะการให้เหตุผล - ทักษะการเชื่อมโยง	- เกมมิฟิเคชัน Squid Game – Math Edition - โจทย์คณิตคิดเร็ว	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะที่ได้	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	การวัดและการประเมินผล
	4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน คละความสามารถทางคณิตศาสตร์ ให้นักเรียนร่วมกันศึกษาตัวอย่างการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. จาก See and Learn ในหนังสือเรียนแม่บทมาตรฐาน คณิตศาสตร์ ป.6 เล่ม 1 หน้า 68-69 5. ครูสาธิตการแก้โจทย์ปัญหาและแสดงวิธีทำบนกระดานอย่างละเอียดให้นักเรียนดู 1 ข้อ พร้อมทั้งอธิบายตามขั้นตอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังนี้ 1) ทำความเข้าใจ และวิเคราะห์โจทย์ปัญหา 2) แก้ปัญหา 3) สรุปคำตอบที่ได้ 4) ตรวจสอบคำตอบที่ได้ ฝึกทักษะ 1. ครูให้นักเรียนฝึกแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม.และ ค.ร.น. โดยครูยกตัวอย่างโจทย์บนกระดาน จากนั้นสุ่มเลือกนักเรียน 4 คนร่วมกันแสดงวิธีแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. และ ค.ร.น. คนละ 1 ขั้นตอน เมื่อทำเสร็จ ครูและนักเรียนคนที่เหลือช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง	- ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา - ทักษะการให้เหตุผล - ทักษะการเชื่อมโยง - ทักษะการอ่าน - ทักษะการให้เหตุผล - ทักษะการเชื่อมโยง	หนังสือเรียน แม่บทมาตรฐานคณิตศาสตร์ ป.6เล่ม 1	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะที่ได้	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	การวัดและการประเมินผล
	2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ความสะดวกสามารถทางคณิตศาสตร์ แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันทำ Do and Learn ในหนังสือเรียน แม่บทมาตรฐาน คณิตศาสตร์ ป.6 เล่ม 1 หน้า 75 ข้อ 2 และ 3 จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยครูตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมอธิบายเพิ่มเติม 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. 4. ครูปานักเรียนเล่นเกม Squid Game – Math Edition อีกรอบเพื่อทบทวนเนื้อหา และตรวจสอบความเข้าใจ	- ทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา	- เกมมิฟิเคชัน Squid Game – Math Edition	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

7. การวัดและประเมินผล

รายการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินก่อน - หลัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1) การแก้โจทย์ปัญหา เกี่ยวกับ ห.ร.ม	กระตุ้นชั้นเรียนด้วยเกม การศึกษา - ตรวจกิจกรรมฝึกทักษะ - ตรวจแบบฝึกหัด	เกมมิฟิเคชัน Squid Game – Math Edition - กิจกรรมฝึกทักษะ - แบบฝึกหัด	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
2) การนำเสนอ ผลงาน/ผลการทำงาน กิจกรรม	- ประเมินการนำเสนอ ผลงาน/ผลการทำงาน กิจกรรม	- แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน	- ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
3) พฤติกรรมการ ทำงานรายบุคคล	- สังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
4) พฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
5) คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่น ในการทำงาน	- แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียน แม่บทมาตรฐาน คณิตศาสตร์ ป.6 เล่ม 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ตัวหารร่วมมากและตัวคูณร่วมน้อย
- 2) โจทย์คณิตคิดเร็ว
- 3) เกมมิฟิเคชัน Squid Game – Math Edition

8.2 แหล่งการเรียนรู้

- ห้องเรียน



ลงชื่อ ผู้อำนวยการโรงเรียน

(นายคมกฤษ บุตรศรี)

16 กรกฎาคม 2568

บันทึกหลังสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

สาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง การหาห.ร.ม.และค.ร.น.

คาบที่ 1

จำนวน 1 ชั่วโมง

วันที่ 14 กรกฎาคม 2568

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1/2568

โรงเรียน บ้านหินลาดพัฒนา

1. ผลการสอน

- ☒ สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้
- ☐ สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
- ☐

2. ผลการประเมินจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียน

- ☒ จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน17..... คน คิดเป็นร้อยละ100.....
- ☐ จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- ☐ อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- ☐ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- ☐ มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- ☐ มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- ☒ อื่น ๆไม่พบอุปสรรคใด ๆ.....
- ☐

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ☐ ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- ☐
- ☐ แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน
- ☐
- ☐
- ☐
- ☒ ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ผู้บันทึก/ครูผู้สอน

(นางสาวพิริยาภรณ์ ประดับเพชร)

16 กรกฎาคม 2568

บันทึกหลังการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ รวบรวมจากผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว



ลงชื่อ ผู้อำนวยการโรงเรียน

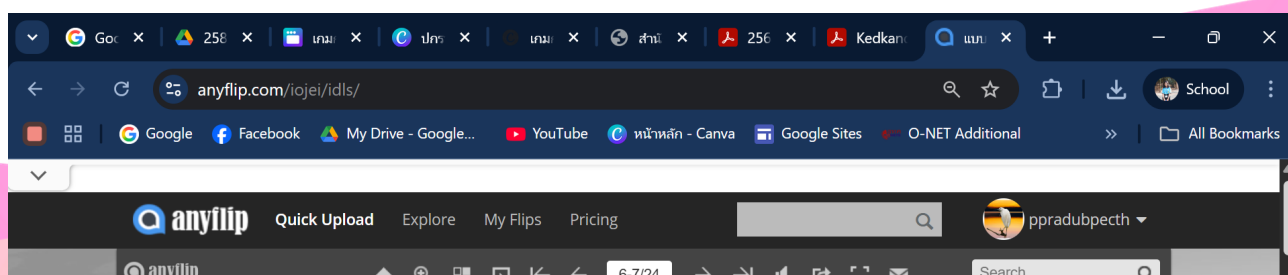
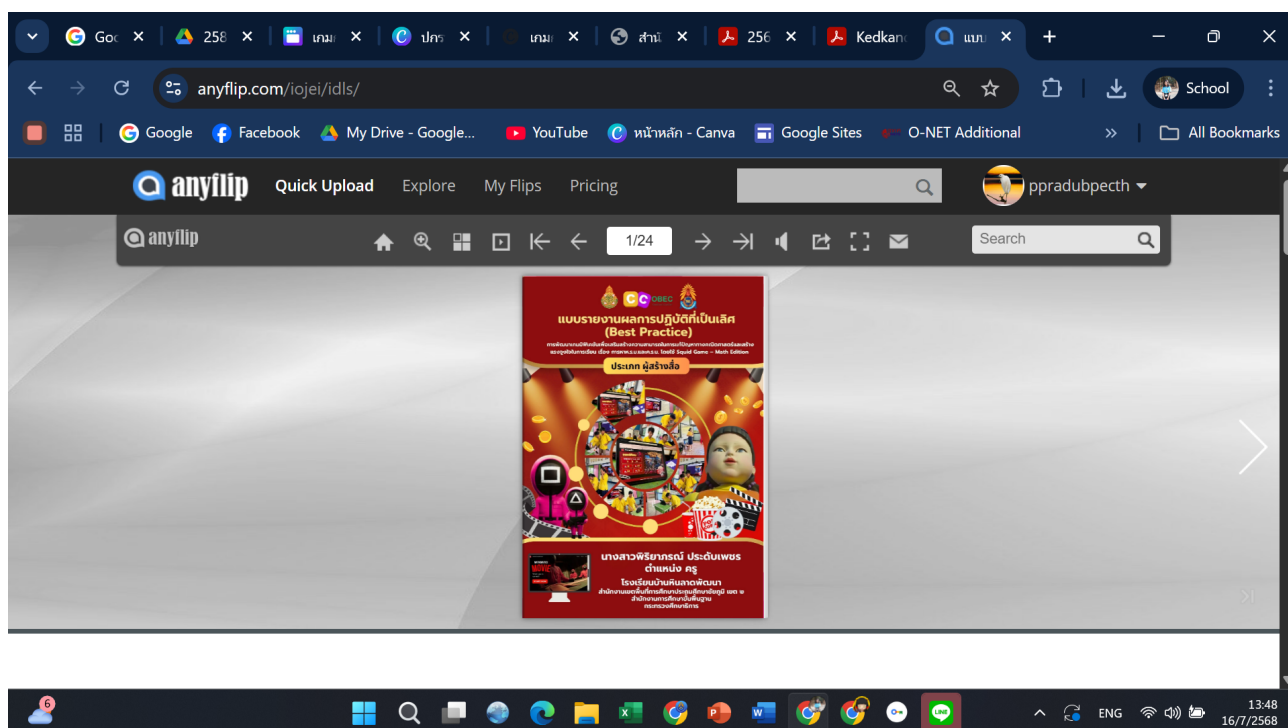
(นายคมกฤษ บุตรศรี)

16 กรกฎาคม 2568

รูปกิจกรรม



การเผยแพร่



แหล่งเผยแพร่: <https://anyflip.com/iojei/idls/>

