



ประจำปี 2567

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ **BEST PRACTICE**

นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

ประเภทครูผู้สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยี
สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบอกเรื่อง
“เรียนรู้การบอกกับหนูน้อยนักช้อป”
ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด
(Open Approach)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จัดทำโดย

นางสาวรัตนากร คำทวิ

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



โรงเรียนอนุบาลบางละมุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

ตามที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ให้มีการคัดเลือกผลปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อเป็นกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุน การพัฒนาสื่อการสอน และการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้บนระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center

ข้าพเจ้านางสาวรัตนกร คำทวี ครู โรงเรียนอนุบาลบางละมุง จึงขอเสนอรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประเภท ครูผู้สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือกผลปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ซึ่งประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ การเผยแพร่ บรรณานุกรม และภาคผนวก ที่จะช่วยประกอบ การพิจารณาของกรรมการต่อไป หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้

รัตนกร คำทวี

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
คำนำ.....	๗
สารบัญ.....	๘
1. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	2
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
3.1 การวางแผนการสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center.....	4
3.2 การสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center.....	6
3.3 การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อที่สร้าง/พัฒนา.....	8
4. ผลการดำเนินงาน.....	10
4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม.....	10
4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	12
5. บทเรียนที่ได้รับ.....	13
6. ปัจจัยความสำเร็จ.....	13
7. การเผยแพร่.....	14
บรรณานุกรม.....	15
8. ภาคผนวก.....	16
คู่มือการใช้สื่อ.....	16
แผนการจัดการเรียนรู้.....	17
แบบประเมินผล.....	28
- แบบบันทึกผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพสื่อ (E1/E2) และประสิทธิผลสื่อ (E.I.).....	29
- แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้.....	31
หนังสือราชการ.....	35
- บันทึกข้อความขออนุญาตใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน.....	35

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้เสนอผลงาน นางสาวรัตนกร คำทวี

ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน โรงเรียนอนุบาลบางละมุง

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3

ประเภทผลงาน

- ☒ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center
- () สถานศึกษา
- () สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญ การศึกษาก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาสื่อนวัตกรรมดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนและตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น การบวกถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิตประจำวันของผู้เรียน ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องมีความสามารถในการบวก ลบ และเปรียบเทียบจำนวนนับไม่เกินหนึ่งร้อย อย่างไรก็ตาม จากการรายงานผลการประเมินความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (NT) ปีการศึกษา 2566 พบว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 52.97 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2566) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น งานวิจัยของ สิริพร ทิพย์คง (2560) ยังชี้ให้เห็นว่าปัญหาสำคัญในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาคือการขาดความเข้าใจในโจทย์ปัญหาและการไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์กับชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ ด้วยช่วงความสนใจที่สั้นของผู้เรียนในวัยนี้ การสร้างแรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนจึงเป็นความท้าทายสำคัญสำหรับครูผู้สอน จากการศึกษาของ National Council of Teachers of Mathematics (2000) พบว่าการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและมีปฏิสัมพันธ์ สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมดิจิทัลที่ตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าว จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

จากปัญหาดังกล่าว แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Open Approach ซึ่งพัฒนาโดย Nohda (2000) ได้รับความสนใจและถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์อย่างแพร่หลาย แนวคิดนี้เน้นการใช้ปัญหาปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ด้วยตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ Piaget (1976) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ การใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบ Micro-learning ที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Hug, 2005) ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาสื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นๆ ความยาว 3-4 นาที ที่นำเสนอสถานการณ์การช้อปปิ้งในชีวิตประจำวัน ออกแบบตามแนวคิด Open Approach โดยนำเสนอปัญหาปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ผ่านการนำเสนอที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังใช้ภาพการ์ตูนและเสียงที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน มีการใช้คำถามและให้เวลาผู้เรียนคิดคำนวณ มีสื่อการสอนที่ครูสามารถใช้ในห้องเรียนเพื่อฝึกฝนเพิ่มเติม เช่น บัตรภาพสินค้า และใบงานให้นักเรียนฝึกคำนวณ นวัตกรรมนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ปัญหการเรียนรู้คณิตศาสตร์เบื้องต้น โดยช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการประยุกต์ใช้การบวกในชีวิตจริง สร้างความสนุกสนานในการเรียน และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา การพัฒนาสื่อนวัตกรรมดิจิทัลเช่นนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา แต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวสู่สังคมดิจิทัลอย่างมั่นคง โดยมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่แข็งแกร่งและทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับอนาคต

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

2.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 โดยใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) อยู่ในระดับมาก

2.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 และ 1/2 โรงเรียนอนุบาลบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 64 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนอนุบาลบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2.4 เนื้อหาที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนา

เนื้อหาที่ใช้ค้นคว้าเป็นเนื้อหารายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 แผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ 5 เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 วิชาคณิตศาสตร์ ที่ใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

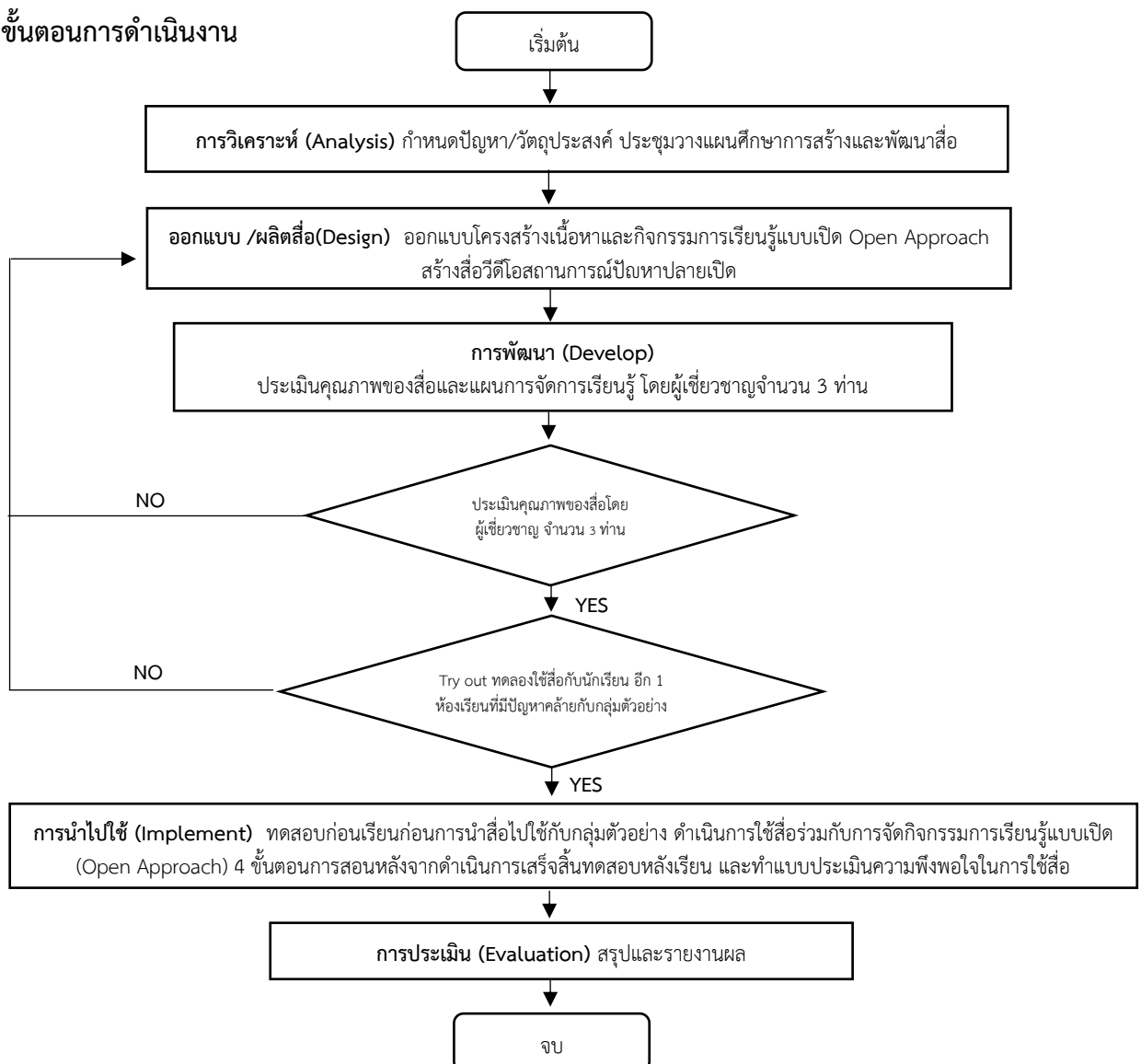
2.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนา

เวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการศึกษาค้นคว้าในเดือนพฤษภาคม 2567 จนถึงเดือนกรกฎาคม 2567 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2.6 เครื่องมือที่ใช้

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
2. แบบประเมินคุณภาพการใช้สื่อ แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อินเทอร์เน็ตสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน



3.1 การวางแผนการสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center

ขั้นตอนการวางแผนการสร้าง/พัฒนาสื่อโดยใช้ ADDIE Model ดังนี้

A : (Analysis) วิเคราะห์

3.1.1 กำหนดปัญหา/วัตถุประสงค์

ปัญหา/ความต้องการ

นักเรียนแสดงวิธีทำการหาผลลัพธ์ผิด คำนวณซ้ำ อีกทั้งผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่องตัวเลข และการนับที่แตกต่างกัน ยังไม่คุ้นเคยกับการเขียนตัวเลขหรือการนับจำนวนมากๆ ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์กับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื่องจากไม่เห็นประโยชน์ของการเรียนคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง และขาดความกระตือรือร้นในการเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

3.1.2 ประชุมวางแผนศึกษาการสร้างและพัฒนาสื่อ

1. ผู้บริหารสถานศึกษา รองผู้อำนวยการสถานศึกษา พร้อมด้วยคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนอนุบาลบางละมุงจัดประชุมวางแผนวางนโยบายเกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมและสื่อการสอนดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center
2. ผู้จัดทำศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาปลายเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร และสอดคล้องกับสภาพปัญหาของผู้เรียน
3. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลบางละมุง พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษา) และกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนา เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. ศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 จำนวน ครูผู้สอนจัดทำแผนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ออกแบบสถานการณ์ปัญหาให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนมากที่สุด โดยคุณครูมีการสอบถามกลุ่มตัวอย่างในการนำเงินมาโรงเรียน โดยส่วนใหญ่ให้นำเงินมาโรงเรียนวันละ 30 บาท ราคาของสินค้า มีราคดังนี้ 2 บาท , 3 บาท , 5 บาท , 10 บาท, 15 บาท, 20 บาท และ 25 บาท โดยมีสถานการณ์ปัญหาดังนี้ คุณแม่มอบภารกิจสุดท้าทายให้นักเรียน ! ด้วยงบประมาณ 30 บาทในกระเป๋านักเรียนจะวางแผนการช้อปปิ้งอย่างไร? โดยมีกติกาอยู่ว่า: 1. ต้องใช้เงินให้หมดพอดี ไม่มีเงินทอน 2. เลือกซื้อสินค้าได้หลากหลายตามใจชอบ

D : (Design) ออกแบบ

3.1.3 ออกแบบ/สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Design)

1. ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด

2. สร้างสื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด เรื่องการบวกกับหนูน้อยนักช้อป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บนแพลตฟอร์ม CANVA หาภาพประกอบบนแพลตฟอร์ม Pinterest เลือกใช้สีสดใสและตัวการ์ตูนที่น่ารักเป็นตัวดำเนินเรื่อง ใช้สินค้าที่มีในชีวิตประจำวันของนักเรียน ใช้เสียงและดนตรีประกอบที่สร้างความสนุกสนาน

3. วางแผนการใช้สื่อร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด

3.1.4 ออกแบบเครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินคุณภาพการใช้สื่อ แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบ
2. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนเป็นข้อสอบฉบับเดียวกัน

D : (Develop) การพัฒนา

3.1.5 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ

1. ประเมินคุณภาพของสื่อ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1.นายพลธาวิน วัชรธำรงค์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง 2.นางสาววรารมภ์ ลวงสวาส รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง 3. นางทัศนีย์ วรรณทอง หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

2. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. หาประสิทธิภาพสื่อการสอน โดยทดลองดำเนินกิจกรรมใช้สื่อที่จัดเตรียมไว้กับนักเรียน 1 ห้องเรียนที่มีปัญหาการบวกคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลการวิเคราะห์เทียบกับเกณฑ์ ถ้าต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกินร้อยละ 2.5 ก็ยอมรับได้ พบว่าเมื่อนำมาทดลองกับ 1 ห้องเรียน สื่อชุดนี้สามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

I : (Implement) การนำไปใช้

3.1.6 การใช้สื่อนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

1. ทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนก่อนการนำสื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ไปใช้

2. นำสื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้:

1. การนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด

1.1 ครูทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน

1.2 เปิดใช้สื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” เพื่อสร้างบริบทที่น่าสนใจให้ผู้เรียน

1.3 ตั้งคำถามปลายเปิดที่กระตุ้นความคิด โดยมีสถานการณ์ปัญหาในสื่อวีดิโอ ดังนี้ คุณแม่มอบภารกิจสุดท้าทายให้นักเรียน! ด้วยงบประมาณ 30 บาทในกระเป๋า นักเรียนจะวางแผนการช้อปปิ้งอย่างไรนะ? โดยกติกามีอยู่ว่า: 1. ต้องใช้เงินให้หมดพอดี ไม่มีเงินทอน 2. เลือกซื้อสินค้าได้หลากหลายตามใจชอบ

2. การเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน

2.1 คุณครูแบ่งกลุ่มนักเรียนในการทำกิจกรรม แจกอุปกรณ์ และใบกิจกรรม โดยให้นักเรียนคิดและหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.2 ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยสังเกตและให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น

3. การอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้น
 - 3.1 นักเรียนนำเสนอวิธีคิดและคำตอบของกลุ่มตนเอง
 - 3.2 เปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ซักถามและแสดงความคิดเห็น
 - 3.3 ครูกระตุ้นให้เกิดการเปรียบเทียบและวิเคราะห์วิธีการต่างๆ
4. การสรุปเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์
 - 4.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวคิดสำคัญที่ได้จากการแก้ปัญหา
 - 4.2 เชื่อมโยงวิธีการแก้ปัญหากับหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น การบวก การจัดกลุ่ม
 - 4.3 ยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ในชีวิตประจำวัน

3.1.7 นำสื่อนวัตกรรมเผยแพร่บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center

1. เข้าเว็บ <http://contentcenter.obec.go.th/>
2. คลิกเข้า Content Management System : CMS ระบบบริหารคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์
3. เข้าสู่ระบบ ระบุผู้ใช้และรหัสผ่าน
4. คลิกเพิ่มเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ กรอกข้อมูลพื้นฐาน คุณสมบัติ คุณลักษณะ หมวดหมู่ ไฟล์เนื้อหา รูปภาพ กดบันทึก รอการตรวจสอบอนุมัติ
5. เผยแพร่บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center โดยได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

E : (Evaluation) การประเมิน

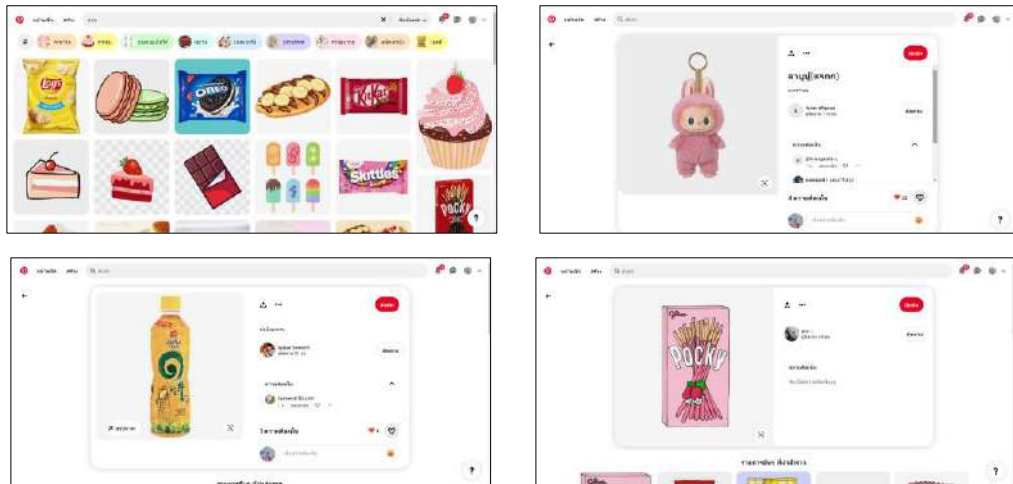
สรุปและรายงานผล

1. ประเมินผลประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ประเมินผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 โดยใช้สื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach
4. จัดทำแบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-Practice)

3.2 การสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content

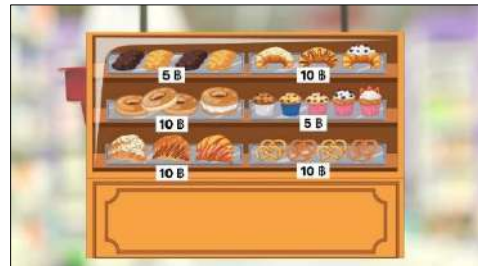
ผู้จัดทำได้นำความรู้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษามากำหนดแนวทางในการสร้างวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประเภทสื่อที่สร้าง/พัฒนา บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center คือ วิดีโอ
2. กำหนดเนื้อหา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลไม่เกิน 20 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่นักเรียนสามารถนำเรื่องการบวกไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. ออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่สอดคล้องกับปัญหาของนักเรียนในชีวิตประจำวัน
4. หาสื่อรูปภาพสินค้าที่เหมาะสมกับช่วงวัย สีสันสดใส หลากหลาย และมีอยู่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนจริง แพลตฟอร์มที่ใช้ในการหารูปสินค้า คือ Pinterest



ภาพที่ 2 หารภาพสินค้า ในแพลตฟอร์ม Pinterest

5. ใช้แพลตฟอร์ม CANVA สร้างวิดีโอสถานการณ์ปัญหา จัดรูปภาพสินค้าให้น่าสนใจ ใช้การเคลื่อนไหวและเสียงที่น่าดึงดูดผู้เรียน



การหาคุณภาพสื่อวีดิโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) แผนการสอน และเอกสารประกอบ โดยใช้แบบประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยีโดย มีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ 1.นายพลธาวิน วัชรธำรงค์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง 2.นางสาววรารักษ์ ลวงสวาส รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง 3.นางทัศนีย์ วรรณทอง หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ ผลการประเมินอยู่ใน ระดับดีมาก

ตารางที่ แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการหาคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน

ผลการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย
	1	2	3	
1. ด้านเนื้อหา				
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา	4	4	5	4.33
1.2 เนื้อหามีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	5	4	5	4.67
1.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5.00
1.4 การจัดลำดับชั้นนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00
2. ด้านภาษา				
2.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5.00
2.2 ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5.00
2.3 ภาษาที่ใช้ ถูกต้องชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	4	5	4	4.33
3. ด้านภาพประกอบ/สื่อ				
3.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67
3.2 รูปภาพมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	5	4	5	4.67
3.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	5	4.67
3.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย	5	5	4	4.67
4. ด้านประสิทธิภาพและความคงทน				
4.1 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	5	5	5	5.00
4.2 มีความสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	4	4	5	4.33
4.3 ความทันสมัย แปลกใหม่	4	5	4	4.33
4.4 มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	5	5	5	5.00
รวม	4.67	4.67	4.80	4.71

ผลการประเมิน ค่าเฉลี่ยรวมที่ได้รับ.....4.71.....คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

4 – 5 ☒ ระดับดีมาก 3 - 4 ☐ ระดับดี 2 – 3 ☐ ระดับปานกลาง 1 – 2 ☐ ระดับน้อย 0 – 1 ☐ ระดับน้อยที่สุด

3.3.2 มีร่องรอย หลักฐาน แสดงการนำสื่อที่สร้าง/พัฒนาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นำสื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567



ภาพที่ 9 นำคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับ SMART TV โดยเปิดสื่อผ่านระบบ OBEC Content Center



ภาพที่ 10 นักเรียนแก้ไขสถานการณ์



ภาพที่ 11 นักเรียนแก้ไขสถานการณ์ปัญหา



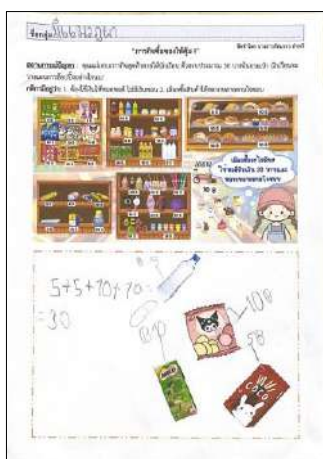
ภาพที่ 12 นักเรียนแก้ไขสถานการณ์ปัญหา



ภาพที่ 13 นักเรียนออกมานำเสนอแนวคิดของกลุ่มตนเอง



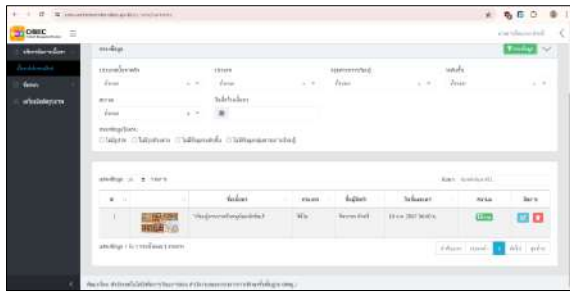
ภาพที่ 14 คุณครูมีคำถามกระตุ้นและสรุปแนวคิดของนักเรียน



ภาพที่ 15 ตัวอย่างใบงานนักเรียน

3.3.3 มีร่องรอย หลักฐาน สื่อที่สร้าง/พัฒนาได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

เผยแพร่บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center โดยได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center



ภาพที่ 14 เผยแพร่สื่อและได้รับการอนุมัติ



ภาพที่ 15 มีผู้เข้าชมและดาวน์โหลด

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียน (n = 32)

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	P-Value
ก่อนเรียน	32	10.22	2.69	21.90	0.000
หลังเรียน	32	16.22	3.01		

จากตารางที่ 4 คะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.69 คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 และค่า t-test เท่ากับ 21.90 สรุปได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) โดยครูผู้สอนอ่านแบบประเมินความพึงพอใจให้นักเรียนฟังทีละข้อ เนื่องจากนักเรียนยังไม่สามารถอ่านแบบมีตัวสะกดได้อย่างคล่องแคล่ว ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำและสะท้อนความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลบางละมุง จังหวัดชลบุรี มีความพึงพอใจหลังการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนชอบดูวิดีโอเรื่อง "เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป" มากน้อยเพียงใด	4.91	0.30	มากที่สุด
2. นักเรียนเข้าใจเรื่องการบวกได้ง่ายขึ้นหรือไม่ หลังจากดูวิดีโอและทำกิจกรรม	4.97	0.18	มากที่สุด

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการทำกิจกรรมที่ครูจัดให้มากน้อยเพียงใด	4.88	0.42	มากที่สุด
4. นักเรียนอยากเรียนคณิตศาสตร์แบบนี้อีกหรือไม่	4.94	0.25	มากที่สุด
5. นักเรียนรู้สึกว่าตัวเองเก่งขึ้นในการบวกเลขหรือไม่	4.78	0.61	มากที่สุด
6. นักเรียนชอบการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน (เช่น การช้อปปิ้ง) มากน้อยเพียงใด	4.94	0.25	มากที่สุด
7. นักเรียนรู้สึกว่าได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเองมากน้อยเพียงใด	4.94	0.25	มากที่สุด
8. นักเรียนชอบการทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนมากน้อยเพียงใด	4.78	0.61	มากที่สุด
9. นักเรียนรู้สึกว่าครูช่วยให้หนูเข้าใจได้ดีขึ้นหรือไม่	4.88	0.42	มากที่สุด
10. นักเรียนต้องการให้มีการเรียนการสอนแบบนี้ในวิชาอื่นๆ ด้วยหรือไม่	4.97	0.18	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.90	0.34	มากที่สุด

* แบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับตามมาตรวัดของ Likert scale

ผลการประเมิน ค่าเฉลี่ยรวมที่ได้รับ.....4.90.....คะแนน

เกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ

4.51 - 5.00 ☒ มากที่สุด 3.51 - 4.50 ☐ มาก 2.51 - 3.50 ☐ ปานกลาง
1.51 - 2.50 ☐ น้อย 1.00 - 1.50 ☐ น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักเรียนร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อสื่อสื่อบริการสถานการณ์ปัญหาเรื่องหนูน้อยนักเรียนชอบโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.90, S.D. = 0.34)

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.2.1 กระบวนการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์กับประสบการณ์ที่คุ้นเคยทำให้เข้าใจหลักการบวกได้ดียิ่งขึ้น
2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ฝึกการคิดหาวิธีแก้ปัญหาที่หลากหลาย
3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียนช่วยพัฒนาทักษะการให้เหตุผลและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์
4. ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพราะได้แสดงความคิดเห็นและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาของตนเอง

4.2.2 กระบวนการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

1. พัฒนาทักษะการสอนแบบใหม่ เพิ่มความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. พัฒนาทักษะการตั้งคำถามและการกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์
3. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีในการดึงดูดความสนใจของนักเรียน
4. ฝึกทักษะการผลิตและใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยก้าวทันยุคไทยแลนด์ 4.0

4.2.3 กระบวนการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. การใช้สื่อ/นวัตกรรมเรื่องการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาอย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของโรงเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการทดสอบระดับชาติให้สูงขึ้น

2. การพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอน กระตุ้นให้ครูต้องพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ทั้งในด้านการใช้เทคโนโลยีและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใหม่ ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในโรงเรียน ก่อให้เกิดการยกระดับคุณภาพของบุคลากรทางการศึกษา

5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมก่อนการสอน ทั้งในด้านความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบเปิด Open approach และทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสอน ฝึกฝนการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน นอกจากนี้ควรเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้พร้อมต่อการใช้งาน

2. การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน การจัดที่นั่งเอื้อต่อการทำงานกลุ่ม และการนำเสนอ ตลอดจนการสร้างบรรยากาศที่น่าตื่นเต้น กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

3. การปรับใช้สื่อและกิจกรรมให้เหมาะกับบริบทของผู้เรียน อาจปรับเนื้อหาในวิดีโอให้สอดคล้องกับบริบทหรือประสบการณ์ของนักเรียนและเพิ่มเติมตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน

5.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

1. พัฒนาสื่อวิดีโอให้มีความหลากหลายและครอบคลุมเนื้อหามากขึ้น โดยอาจขยายขอบเขตจากการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ไปสู่การบวกเลขที่มีผลลัพธ์สูงขึ้น หรือรวมถึงการลบเลขในระดับเดียวกัน สร้างสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลายจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในบริบทที่แตกต่างกัน

2. พัฒนาแนวทางการตั้งคำถามและการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ที่เป็นระบบมากขึ้น อาจสร้างคู่มือหรือแนวทางสำหรับครูในการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (Open approach) อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้ครูสามารถนำวิธีการนี้ไปใช้ได้อย่างมั่นใจและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

6.1 ปัจจัยด้านผู้สอน ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการนำสื่อ/นวัตกรรมไปใช้ในชั้นเรียน การเปิดใจยอมรับวิธีการสอนแบบใหม่ๆ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องของครูเป็นปัจจัยสำคัญ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และปรับปรุงวิธีการสอนของครูส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพของการใช้สื่อ/นวัตกรรม

6.2 ปัจจัยด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาและกิจกรรมมีความน่าสนใจและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น การใช้สถานการณ์การช้อปปิ้งที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียน ผู้เรียนมีพื้นฐานในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา มีทักษะในการทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้

6.4 ปัจจัยด้านสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญในการจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาสื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์ดิจิทัลที่จำเป็นต่อผู้เรียน รวมถึงการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพของโรงเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้

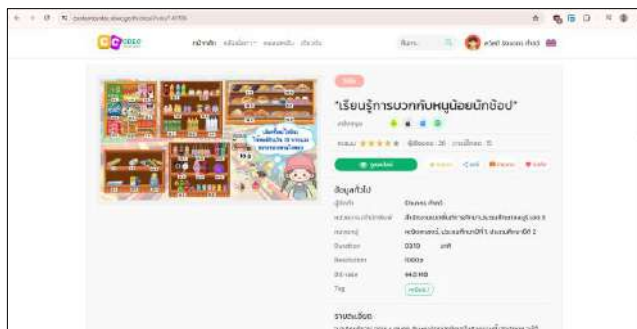
6.3 ปัจจัยด้านสื่อการสอน เช่น บัตรภาพสินค้า ใบงาน และอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น Smart TV หรือ โปรเจคเตอร์ อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้ครูสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างน่าสนใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

7. การเผยแพร่

การเผยแพร่ผลงาน สื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open Approach

1. OBEC Content Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/140186>



ภาพที่ 16 การเผยแพร่ผลงาน ในOBEC Content Center

2. เผยแพร่บนระบบ Facebook

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100027883462069>



ภาพที่ 17 การเผยแพร่บนระบบ Facebook

3. เผยแพร่ผ่านการประชุมและการจัดนิทรรศการของโรงเรียน



ภาพที่ 18 เผยแพร่ในสถานศึกษา



ภาพที่ 19 เผยแพร่ผ่านการประชุมของโรงเรียน

4. สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบอกเรื่องเรียนรู้การบอกกับหนูน้อยนักซ้อป' ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้รับการเผยแพร่ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของโรงเรียนอนุบาลบางละมุง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแบ่งปันแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์



ภาพที่ 19 แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์

8. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กนกวรรณ รอดคุ้ม. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร ระคน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการแบบเปิด (Open Approach). วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 15(1), 167-186.

สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2566). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (NT) ปีการศึกษา 2566. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สิริพร ทิพย์คง. (2560). การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19(3), 34-45.

National Council of Teachers of Mathematics. (2000). **Principles and standards for school mathematics**. Reston, VA: NCTM.

Nohda, N. (2000). **Teaching by open-approach method in Japanese mathematics classroom**. In T. Nakahara & M. Koyama (Eds.), *Proceedings of the 24th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education* (Vol. 1, pp. 39-53). Hiroshima: Hiroshima University.

ภาคผนวก

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
นางสาวรัตนกร คำทวี ตำแหน่ง ครู



ประจำปี 2567

»» BEST PRACTICE

คู่มือการใช้สื่อ ««

นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบอกเรื่อง
“เรียนรู้การบอกกับหนูน้อยนักช็อป”
ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด
(Open Approach)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จัดทำโดย

นางสาวรัตนากร คำทวิ

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



โรงเรียนอนุบาลบางละมุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

สื่อการเรียนจัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง สามารถจัดทำได้ในทุกวิชาและสามารถประยุกต์รูปแบบได้ตามเหมาะสม โดยพิจารณาถึงลักษณะการนำไปใช้ ความต้องการของผู้เรียนและองค์ประกอบของเนื้อหาที่จะต้องสอดคล้องกับหลักสูตรเป็นสำคัญ

คู่มือการใช้สื่อฉบับนี้ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำมาผลิตเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการศึกษา ซึ่งการนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน

ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้ข้อคิด คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ในการผลิตสื่อเพื่อให้ประกอบการจัดการเรียนการสอน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสื่อในคู่มือการใช้สื่อนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ครู และผู้ที่สนใจทั่วไป ได้บ้างไม่มากก็น้อย

รัตนกร คำทวี

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	๗
สารบัญ	๘
ข้อมูลพื้นฐาน	๑
คำชี้แจงในการใช้สื่อ	๑
จุดประสงค์ของการผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	
องค์ประกอบของสื่อ	๑
กลุ่มตัวอย่างในการใช้สื่อดิจิทัล	
ขั้นตอนการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center	๑
บทบาทของผู้สอนต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center	๗
บทบาทของผู้เรียนต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center	๗
การประเมินการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ไปใช้ในชั้นเรียน	๗

คู่มือการใช้สื่อการบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบเปิด Open Approach

ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อสื่อ สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้ผลิต นางสาวรัตนกร คำทวี ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3

คำชี้แจงในการใช้สื่อ :

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของ จำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และการนำไปใช้

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ค 1.1 ป.1/4 หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวกและประโยค สัญลักษณ์แสดงการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0

จุดประสงค์ของการผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวก ไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอสถานการณ์ ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

องค์ประกอบของสื่อ

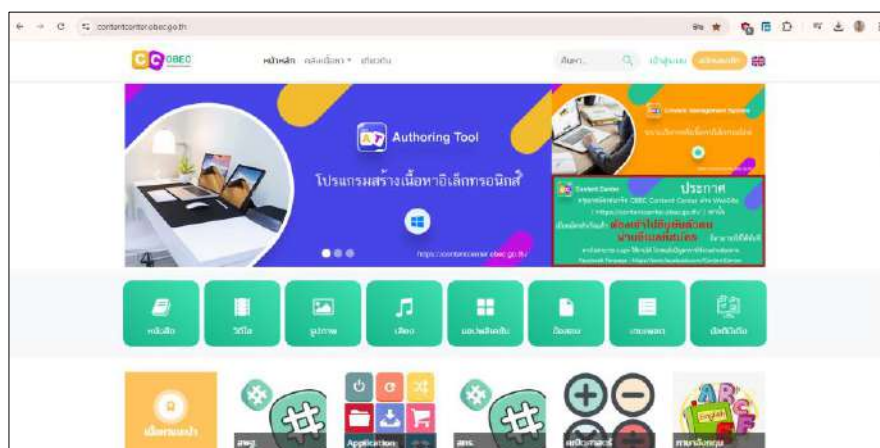
1. วิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวก "เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป"
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)
3. ใบงานหรือแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มตัวอย่างในการใช้สื่อดิจิทัล

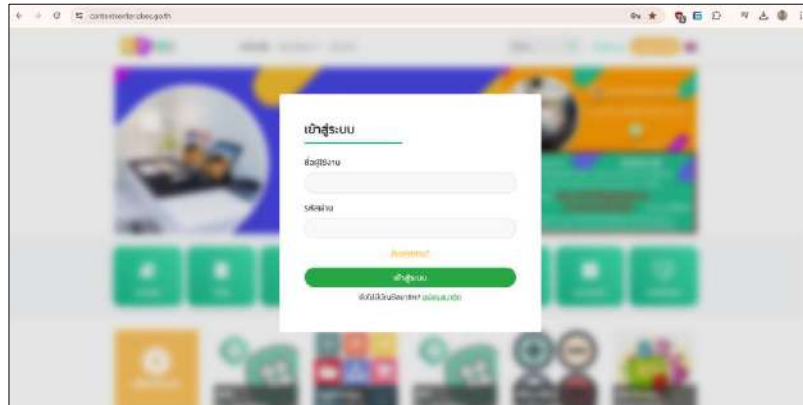
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

1. เข้าไปที่ <https://contentcenter.obec.go.th/> คลิกไปที่เมนู เข้าสู่ระบบ

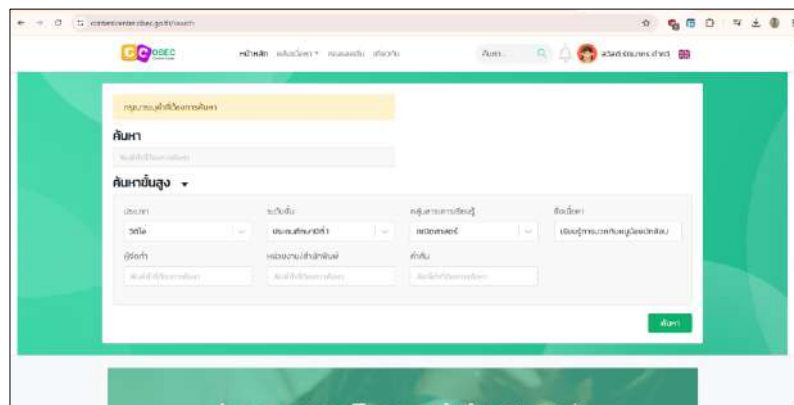


2. ลงชื่อเข้าใช้งานด้วย E-mail หรือ บัญชี Google หรือ บัญชี Facebook แล้วคลิก เข้าสู่ระบบ หากยังไม่มีชื่อผู้ใช้งานให้เลือกที่ สมัครสมาชิก

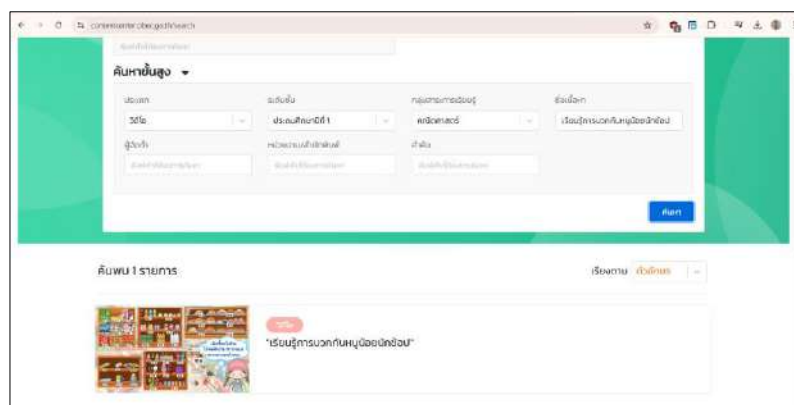


3. เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกไปที่เมนู ค้นหา เลือก ค้นหาขั้นสูง แล้วกรอกข้อมูล ดังนี้
ค้นหา : เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักซ้อป

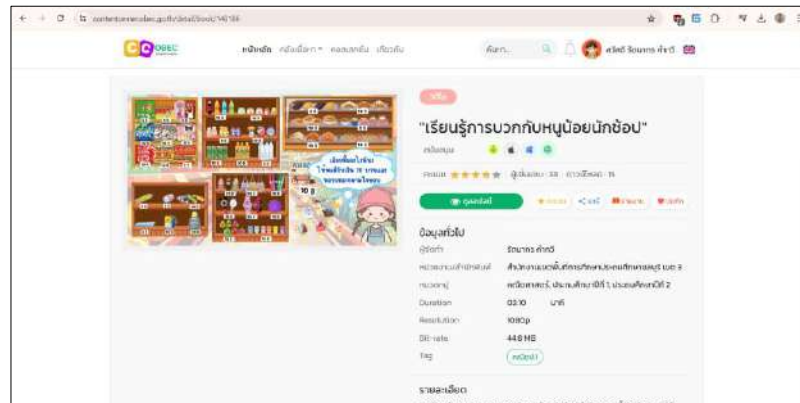
หมวดหมู่ : วิดีโอ



4. ระบบจะแสดงรายการที่ค้นหา เป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบวิดีโอ วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก จำนวนที่ไม่เกิน 20 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ขึ้นมา แล้วคลิกไปที่รูปภาพเพื่อเข้าสู่หน้าข้อมูล



5. คลิกที่เมนู **ดาวน์โหลด** เพื่อทำการดาวน์โหลดไฟล์งาน สื่อการเรียนการสอนรูปแบบวิดีโอวิชา คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนที่ไม่เกิน 20 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วบันทึกไฟล์งานไว้ในเครื่อง



6. เปิดไฟล์งานที่บันทึกไว้ โดยเปิดผ่านโปรแกรมดูวิดีโอ mp4 แล้วนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ตามต้องการ



การใช้งานสื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) มี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. การนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด

1.1 คุณครูทบทวนการหาผลบวก

1.2 ครูแนะนำสื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” เพื่อสร้างบริบทที่น่าสนใจให้ผู้เรียน ผ่านระบบ OBEC Content Center ให้กับผู้เรียนทราบ

1.2 เปิดใช้สื่อผ่านระบบ OBEC Content Center

1.3 สถานการณ์ปัญหาในสื่อวิดีโอ ดังนี้ คุณแม่มอบภารกิจสุดท้าทายให้นักเรียน! ด้วยงบประมาณ 30 บาทในกระเป๋า นักเรียนจะวางแผนการช้อปปิ้งอย่างไรนะ? โดยกติกามีอยู่ว่า: 1. ต้องใช้เงินให้หมดพอดี ไม่มี เงินทอน 2. เลือกซื้อสินค้าได้หลากหลายตามใจชอบ

2. การเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน คุณครูสามารถดาวน์โหลดใบงานและบัตรภาพสินค้าเพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ให้นักเรียนคิดและหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเองแบบกลุ่มย่อย 2-3 คน โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยสังเกตและให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น



3. การอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้น

แนวคิดที่จะใช้ในการอภิปรายในเพื่อเลือกออกไปนำเสนอ ให้เรียงจากสินค้าที่ได้น้อยไปหามากที่สุด แนวคิดที่เป็นไปได้ ดังนี้

ได้สินค้า 2 ชิ้น เช่น

- สินค้า 15 บาท 2 ชิ้น ($15 + 15 = 30$)
- สินค้า 20 บาท + 10 บาท ($20 + 10 = 30$)
- สินค้า 25 บาท + 5 บาท ($25 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 3 ชิ้น เช่น

- สินค้า 3 ชิ้นราคา 10 บาท ($10 + 10 + 10 = 30$)
- สินค้า 15 บาท + สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท ($15 + 10 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 4 ชิ้น เช่น

- สินค้า 20 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท ($20 + 5 + 3 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 5 ชิ้น

- สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท ($10 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 6 ชิ้น

- สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท ($3 + 2 + 3 + 2 + 5 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 7 ชิ้น

- สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($10 + 5 + 5 + 3 + 3 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 8 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 5 + 5 + 3 + 3 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 9 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 5 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 10 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 11 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 12 ชิ้น (ได้จำนวนเยอะที่สุดแต่ไม่มีความหลากหลาย)

- สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

- เปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ชักถามและแสดงความคิดเห็น

- ครูกระตุ้นให้เกิดการเปรียบเทียบและวิเคราะห์วิธีการต่างๆ ชุดคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการกระตุ้นนักเรียน เช่น

“เปรียบเทียบวิธีคิดของเพื่อนนักเรียนคิดว่าวิธีไหนได้สินค้าที่มีประโยชน์มากกว่ากัน? เพราะอะไร?”

“ถ้าเราเลือกซื้อของที่มีราคาสูง เราจะได้กระเป๋าใบใหญ่ หรือตุ๊กตาลาบูบู้ แต่ได้ขนมน้อยลง นักเรียนคิดว่าคุ้มค่าไหม? ทำไมถึงคิดแบบนั้น?”

“วิธีไหนที่ทำให้เราได้สินค้าหลากหลายประเภทที่สุด? การมีสินค้าหลากหลายดีกว่าการมีสินค้าประเภทเดียวหรือไม่?”

“เราจะทำอย่างไรให้ได้สินค้าที่มีประโยชน์มากที่สุดภายในงบประมาณนี้?”

“ถ้าเราต้องการซื้อของขวัญให้เพื่อน 3 คน เราจะวางแผนการซื้ออย่างไร?”

“มีวิธีไหนบ้างที่ทำให้เราได้ขนมมากที่สุดโดยที่ยังได้ของใช้ด้วย?”

“ถ้าเราต้องการประหยัดเงินไว้ 5 บาท เราจะเลือกซื้อสินค้าอย่างไร?”

“เราสามารถซื้อสินค้าที่มีราคาต่างกันทั้ง 7 ชิ้นได้หรือไม่? ถ้าได้ จะทำอย่างไร?”

“ถ้าร้านค้ามีโปรโมชั่นลด 5 บาทเมื่อซื้อสินค้า 2 ชิ้น เราจะวางแผนซื้ออย่างไรให้ประหยัดที่สุด?”

“มีวิธีไหนที่ทำให้เราได้สินค้าครบทุกหมวดหมู่ (ขนม, เครื่องเขียน, ของเล่น) ภายในงบประมาณนี้?”

“ถ้าเราต้องแบ่งของให้เพื่อน 2 คนเท่าๆ กัน เราควรซื้อสินค้าอะไรบ้าง?”

คำถามเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ วางแผน และแก้ปัญหาในหลากหลายมิติ ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการคิดขั้นสูงและการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง

4. การสรุปเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์

ครูและนักเรียนสามารถร่วมกันสรุปแนวคิดสำคัญที่ได้จากการแก้ปัญหาการช้อปปิ้งในร้านค้านี้ โดยเน้นการเชื่อมโยงกับการบวกทางคณิตศาสตร์ นักเรียนได้ฝึกการคิดคำนวณเงินที่ต้องจ่ายสำหรับสินค้าหลายชิ้น ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้การบวกในสถานการณ์จริง ครูสามารถชี้ให้เห็นว่าทักษะเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การคำนวณค่าใช้จ่ายเมื่อไปซื้อของที่ร้านสะดวกซื้อ หรือการวางแผนการใช้จ่ายเงินให้พอดีกับจำนวนที่มี การใช้วิธีการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ช่วยให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์อย่างอิสระ เช่น การเลือกซื้อสินค้าให้ได้มูลค่ารวม 30 บาท ซึ่งมีหลายวิธีที่เป็นไปได้ นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนวิธีคิดและเหตุผลในการเลือกสินค้า ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและเข้าใจว่าปัญหาหนึ่งๆ อาจมีวิธีแก้ได้หลากหลาย

บทบาทของผู้สอนต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำสื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่อง “เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป” ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มาใช้ประกอบในการจัดการเรียนการสอน
2. ผู้สอนดำเนินการวัดและประเมินผลผู้เรียน

บทบาทของผู้เรียนต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

บทบาทของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งสำคัญก็คือ การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากกันและกัน

การประเมินการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ไปใช้ในชั้นเรียน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open Approach สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏผลดังตาราง

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนชอบดูวิดีโอเรื่อง "เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป" มากน้อยเพียงใด	5	0	มากที่สุด
2. นักเรียนเข้าใจเรื่องการบวกได้ง่ายขึ้นหรือไม่ หลังจากดูวิดีโอและทำกิจกรรม	5	0	มากที่สุด
3. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการทำกิจกรรมที่ครูจัดให้มากน้อยเพียงใด	5	0	มากที่สุด
4. นักเรียนอยากเรียนคณิตศาสตร์แบบนี้หรือไม่	4.88	0.34	มากที่สุด
5. นักเรียนรู้สึกว่าตัวเองเก่งขึ้นในการบวกเลขหรือไม่	5	0	มากที่สุด
6. นักเรียนชอบการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน (เช่น การช้อปปิ้ง) มากน้อยเพียงใด	5	0	มากที่สุด
7. นักเรียนรู้สึกว่าได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเองมากน้อยเพียงใด	5	0	มากที่สุด
8. นักเรียนชอบการทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนมากน้อยเพียงใด	5	0	มากที่สุด
9. นักเรียนรู้สึกว่าครูช่วยให้หนูเข้าใจได้ดีขึ้นหรือไม่	5	0	มากที่สุด
10. นักเรียนต้องการให้มีการเรียนการสอนแบบนี้ในวิชาอื่นๆ ด้วยหรือไม่	5	0	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.90	0.34	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open approach พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อสื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาเรื่องหนูน้อยนักช้อปโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.90, S.D. = 0.34)

ใบกิจกรรมและเอกสารประกอบ

ชื่อกลุ่ม.....

“ภารกิจซื้อของให้หนู!”

จัดทำโดย นางสาววิไลนภพร สำนะดี

สถานการณ์ปัญหา : คุณแม่มอบภารกิจสุดท้าทายให้นักเรียน ด้วยงบประมาณ 30 บาทในกระเป๋านักเรียนจะวางแผนการช้อปปิ้งอย่างไรนะ?

กติกาเมื่ออยู่ว่า : 1. ต้องใช้จ่ายไม่เกินเศษสตางค์ 2. เมื่อซื้อสินค้าได้ให้ถ่ายภาพเอกสารใบชดเชย

ขนม

เครื่องดื่ม

ไอศกรีม

ขนมปัง

อุปกรณ์การเรียน

ของเล่น

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ภาพถ่ายกิจกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การบวก การลบจำนวนนับไม่เกิน 20 เวลา 24 ชั่วโมง
 เรื่อง เรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป เวลา 1 ชั่วโมง
 สอนวันที่ 25 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567 ผู้สอน นางสาวรัตนกร คำทวี

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และการนำไปใช้

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ค 1.1 ป.1/4 หาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวกและประโยคสัญลักษณ์แสดงการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การบวกจำนวนสามหรือมากกว่าสามจำนวนจะต้องบวกสองจำนวนใดก่อนก็ได้ แล้วบวกจำนวนที่เหลือ ผลบวกเท่ากัน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายการบวกจำนวนสามจำนวนหรือมากกว่าสามจำนวนได้ (K)
2. หาผลบวกจำนวนสามจำนวนหรือมากกว่าสามจำนวนได้ (P)
3. นำความรู้เกี่ยวกับการบวกจำนวนสามจำนวนไปใช้แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

การบวกจำนวนที่มากกว่าสองจำนวน

5. กระบวนการทางคณิตศาสตร์

- ☒ การแก้ปัญหา
- ☒ การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
- ☒ การเชื่อมโยง
- ☐ การให้เหตุผล
- ☒ การคิดสร้างสรรค์

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. การงาน/ชิ้นงาน

5.1 ใบงานเรื่องภารกิจซื้อของให้คุ้ม

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. คุณครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการทบทวนการบวกจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนหนึ่งหลัก และจำนวนหนึ่งหลักกับจำนวนสองหลัก โดยใช้บัตรภาพ ติดบนกระดาน และเขียนประโยคสัญลักษณ์กำกับบัตรภาพ

ตัวอย่างบัตรการบวก

5+5	5+6	12+5
3+2	10+10	20+5
9+1	15+5	25+5
7+4	13+7	10+15

คุณครูอธิบายเพิ่มเติม เกี่ยวกับการบวกเพิ่มเข้าไปเป็นจำนวนที่ 3 และจำนวนที่ 4 ใช้หลักแนวคิดเดียวกับการบวกปกติ เช่น แม่ให้เงินมาโรงเรียนวันละ 5 บาท พ่อให้มาเพิ่มอีก 10 บาท คุณตาให้เพิ่มมาอีก 5 บาท นักเรียนมีเงินทั้งหมดเท่าไร เขียนประโยคสัญลักษณ์ได้ว่า $5+10+5 = 30$

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม “ภารกิจซื้อของให้คุ้ม!” โดยมีสถานการณ์ปัญหา ดังนี้ : คุณแม่มอบภารกิจสุดท้ายให้นักเรียน ด้วยงบประมาณ 30 บาทในกระเป๋า นักเรียนจะวางแผนการช้อปปิ้งอย่างไรนะ? กติกามีอยู่ว่า: 1. ต้องใช้เงินให้หมดพอดี ไม่มีเงินทอน 2. เลือกซื้อสินค้าได้หลากหลายตามใจชอบ กลุ่มไหนจะได้สินค้าเยอะที่สุดกันนะ



3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมทำกิจกรรมภารกิจซื้อของให้คุ้ม! โดยครูแจกใบงาน บัตรสินค้า กาว และกรรไกร กลุ่มละ 1 ชุด

4. คุณครูนำใบงานของนักเรียนที่มีแนวคิดการซื้อสินค้าที่หลากหลาย 3-4 กลุ่ม ติดกระดานเพื่อนำเสนอ

ชั้นนำเสนอ

แนวคิดที่จะใช้ในการอภิปราย ดังนี้

ได้สินค้า 2 ชิ้น เช่น

- สินค้า 15 บาท 2 ชิ้น ($15 + 15 = 30$)
- สินค้า 20 บาท + 10 บาท ($20 + 10 = 30$)
- สินค้า 25 บาท + 5 บาท ($25 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 3 ชิ้น เช่น

- สินค้า 3 ชิ้นราคา 10 บาท ($10 + 10 + 10 = 30$)
- สินค้า 15 บาท + สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท ($15 + 10 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 4 ชิ้น เช่น

- สินค้า 20 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท ($20 + 5 + 3 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 5 ชิ้น

- สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท ($10 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 6 ชิ้น

- สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท ($3 + 2 + 3 + 2 + 5 + 5 = 30$)

ได้สินค้า 7 ชิ้น

- สินค้า 10 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($10 + 5 + 5 + 3 + 3 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 8 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 5 + 5 + 3 + 3 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 9 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 5 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 10 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 5 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 11 ชิ้น

- สินค้า 5 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($5 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

ได้สินค้า 12 ชิ้น (ได้จำนวนเยอะที่สุดแต่ไม่มีความหลากหลาย)

- สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 3 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท + สินค้า 2 บาท ($3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 30$)

- เปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ชักถามและแสดงความคิดเห็น
 ครูกระตุ้นให้เกิดการเปรียบเทียบและวิเคราะห์วิธีการต่างๆ ชุดคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการกระตุ้นนักเรียน เช่น

“เปรียบเทียบวิธีคิดของเพื่อนนักเรียนคิดว่าวิธีไหนได้สินค้าที่มีประโยชน์มากกว่ากัน? เพราะอะไร?”
 “ถ้าเราเลือกซื้อของที่มีราคาสูง เราจะได้กระเป๋าใบใหญ่ หรือตุ๊กตาลาบูว์ แต่ได้ขนมน้อยลง นักเรียนคิดว่าคุ้มค่าไหม? ทำไมถึงคิดแบบนั้น?”
 “วิธีไหนที่ทำให้เราได้สินค้าหลากหลายประเภทที่สุด? การมีสินค้าหลากหลายดีกว่าการมีสินค้าประเภทเดียวหรือไม่?”
 “เราจะทำอย่างไรให้ได้สินค้าที่มีประโยชน์มากที่สุดภายในงบประมาณนี้?”
 “ถ้าเราต้องการซื้อของขวัญให้เพื่อน 3 คน เราจะวางแผนการซื้ออย่างไร?”
 “มีวิธีไหนบ้างที่ทำให้เราได้ขนมมากที่สุดโดยที่ยังได้ของใช้ด้วย?”
 “ถ้าเราต้องการประหยัดเงินไว้ 5 บาท เราจะเลือกซื้อสินค้าอย่างไร?”
 “เราสามารถซื้อสินค้าที่มีราคาต่างกันทั้ง 7 ชิ้นได้หรือไม่? ถ้าได้ จะทำอย่างไร?”
 “ถ้าร้านค้ามีโปรโมชั่นลด 5 บาทเมื่อซื้อสินค้า 2 ชิ้น เราจะวางแผนซื้ออย่างไรให้ประหยัดที่สุด?”
 “มีวิธีไหนที่ทำให้เราได้สินค้าครบทุกหมวดหมู่ (ขนม, เครื่องเขียน, ของเล่น) ภายในงบประมาณนี้?”
 “ถ้าเราต้องแบ่งของให้เพื่อน 2 คนเท่าๆ กัน เราควรซื้อสินค้าอะไรบ้าง?”

คำถามเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ วางแผน และแก้ปัญหาในหลากหลายมิติ ซึ่งเป็น การฝึกทักษะการคิดขั้นสูงและการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสามารถร่วมกันสรุปแนวคิดสำคัญที่ได้จากการแก้ปัญหาการช้อปปิ้งในร้านค้า นี้ โดยเน้นการเชื่อมโยงกับการบวกทางคณิตศาสตร์ นักเรียนได้ฝึกการคิดคำนวณเงินที่ต้องจ่ายสำหรับสินค้า หลายชิ้น ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้การบวกในสถานการณ์จริง ครูสามารถชี้ให้เห็นว่าทักษะเหล่านี้สามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. นักเรียนทำใบงานรายบุคคลเป็นการบ้าน โดยสถานการณ์แบบเดิม แต่จำนวนเงินเพิ่มมากขึ้น

10. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรการบวก
2. ใบกิจกรรมกลุ่ม
3. ใบงานรายบุคคล
4. บัตรภาพสินค้า
5. สื่อการสอนเรื่องเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป ใน OBEC content center

11. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K)			
1. อธิบายการบวกจำนวนสามจำนวนได้หรือมากกว่าสามจำนวนได้	- ตรวจใบงานภารกิจซื้อของให้คุ้ม	ใบกิจกรรมภารกิจซื้อของให้คุ้ม	ถูกต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			
2. หาผลบวกจำนวนสามจำนวนได้หรือมากกว่าสามจำนวนได้	สังเกตพฤติกรรมด้านทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์	แบบประเมินด้านทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์	ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)			
3. นำความรู้เกี่ยวกับการบวกจำนวนสามจำนวนไปใช้แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้	สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน	แบบประเมินทักษะพฤติกรรมการทำงาน	ระดับพอใช้ ขึ้นไป

แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้ (K)

ที่	ชื่อ	รายการประเมิน			รวม 12	ร้อยละ	ผลการ ประเมิน	
		ความ ถูกต้อง ของเนื้อหา	รูปแบบ	ความเป็น ระเบียบ			ผ่าน	ไม่ผ่าน
		(4)	(4)	(4)				
1	เด็กชายศิวิชัย เอี่ยมสำอางค์	4	4	3	11	91.67	/	
2	เด็กชายเมธพันธ์ พลเสาร	4	3	4	11	91.67	/	
3	เด็กชายอังกา รัตน์ลอย	3	4	2	9	75.00	/	
4	เด็กชายณพันพล ศรีวิชัย	4	4	3	11	91.67	/	
5	เด็กชายเกียรติศักดิ์ แก้วบุตรดี	4	2	3	9	75.00	/	
6	เด็กชายดอน โสด	4	3	4	11	91.67	/	
7	เด็กชายธนภัทร เชื้อชาติ	4	3	2	9	75.00	/	
8	เด็กชายธนตล มากทอง	4	3	2	9	75.00	/	
9	เด็กชายชินพัฒน์ แสนสุข	4	3	2	9	75.00	/	
10	เด็กชายกวีวิรัตน์ กงประโคน	4	3	3	10	83.33	/	
11	เด็กชายกฤตชัย กันยายน	4	3	4	11	91.67	/	
12	เด็กชายกฤษกร ยอดใจ	4	3	2	9	75.00	/	
13	เด็กชายพรวิวัฒน์ นิลแย้ม	4	4	3	11	91.67	/	
14	เด็กชายณัฐพัชร บุญสาร	4	3	2	9	75.00	/	
15	เด็กหญิงสุภาวดี สุทธิฤกษ์	4	3	3	10	83.33	/	
16	เด็กหญิงณฤพัชร ยุติโรสง	4	3	3	10	83.33	/	
17	เด็กหญิงปานิสรา คลังสิน	4	4	4	12	100.00	/	
18	เด็กหญิงณัฐนันท์ จุณพันธ์	4	4	4	12	100.00	/	
19	เด็กหญิงโสโรชา รัตนะ	4	4	4	12	100.00	/	
20	เด็กหญิงณัฐนิชา หนองใหญ่	4	4	4	12	100.00	/	
21	เด็กหญิงระมิตา พลายมาศ	4	3	4	11	91.67	/	
22	เด็กหญิงวิศรา ฉิมสุข	4	4	4	12	100.00	/	
23	เด็กหญิงนริสรา สีมานอก	4	4	4	12	100.00	/	
24	เด็กหญิงกฤษฎอร พลศรี	4	3	4	11	91.67	/	
25	เด็กหญิงโชติกา อ่วมมณฑา	4	4	4	12	100.00	/	
26	เด็กหญิงกานต์รวี เกษตรหัต	4	4	3	11	91.67	/	
27	เด็กหญิงกัญญาวิรี พึ่งบุญสื่อ	4	4	4	12	100.00	/	
28	เด็กหญิงกัญญพัชร โคมพิมาย	4	4	4	12	100.00	/	
29	เด็กหญิงอรัญญา วงสิงห์	4	4	3	11	91.67	/	
30	เด็กหญิงพีระภา กิ่งแก้วกลาง	4	4	4	12	100.00	/	
31	เด็กหญิงพิมพ์ลดา แจ่มแจ้ง	4	4	4	12	100.00	/	
32	เด็กชายปรณเกียรติ บุริสังข์	4	3	3	10	83.33	/	

ลงชื่อ.....รักษาการ ค่ำที้.....ผู้ประเมิน
(นางสาวรัตนกร คำที้)
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านทักษะกระบวนการ (P)
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

เลขที่	ชื่อ - สกุล	สมรรถนะที่ 2 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรม ปงชี้ 3. (3)	รวม	ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน	
					ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายศิริวัชร์ เอี่ยมสำอางค์	2	2	ดี	/	
2	เด็กชายเมธพนธ์ พละสาร	3	3	ดีมาก	/	
3	เด็กชายอังคาร รัตน์ลอย	2	2	ดี	/	
4	เด็กชายณพนธ์ พล ศรีวิชัย	3	3	ดีมาก	/	
5	เด็กชายเกียรติศักดิ์ แก้วบุตรดี	2	2	ดี	/	
6	เด็กชายดอน โสด	3	3	ดีมาก	/	
7	เด็กชายธนภัทร เชื้อชาติ	2	2	ดี	/	
8	เด็กชายธนศร มากทอง	2	2	ดี	/	
9	เด็กชายชินพัฒน์ แสนสุข	3	3	ดีมาก	/	
10	เด็กชายกวีวัฒน์ กงประโคน	3	3	ดีมาก	/	
11	เด็กชายกฤตณัย กันยายน	3	3	ดีมาก	/	
12	เด็กชายกฤษกร ยอดใจ	1	1	พอใช้	/	
13	เด็กชายพรวัฒน์ นิลรัมย์	3	3	ดีมาก	/	
14	เด็กชายณัฐพัชร์ บุญสาร	3	3	ดีมาก	/	
15	เด็กหญิงสุภาวดี สุทธิฤกษ์	2	2	ดี	/	
16	เด็กหญิงณฤพัชร์ ยุติโธสง	2	2	ดี	/	
17	เด็กหญิงปานิสรา คลังสิน	3	3	ดีมาก	/	
18	เด็กหญิงณัฐนันท์ จุณพันธ์	3	3	ดีมาก	/	
19	เด็กหญิงสโรชา รัตนะ	3	3	ดีมาก	/	
20	เด็กหญิงณัฐนิชา หนองใหญ่	3	3	ดีมาก	/	
21	เด็กหญิงระมิดา พลายมาศ	2	2	ดี	/	
22	เด็กหญิงวิศรา ฉิมสุข	3	3	ดีมาก	/	
23	เด็กหญิงนริศรา สีมานอก	3	3	ดีมาก	/	
24	เด็กหญิงกฤษกร พลศรี	2	2	ดี	/	
25	เด็กหญิงโชติกา อ่วมมณฑา	3	3	ดีมาก	/	
26	เด็กหญิงกานต์รวี เกษตรทัต	3	3	ดีมาก	/	
27	เด็กหญิงกัญญาวิรัช พึ่งบุญลือ	3	3	ดีมาก	/	
28	เด็กหญิงกัญญาพัชร โคมพิมาย	3	3	ดีมาก	/	
29	เด็กหญิงอรัญญา วงสิงห์	3	3	ดีมาก	/	
30	เด็กหญิงพระภา กิ่งแก้วกลาง	3	3	ดีมาก	/	
31	เด็กหญิงพิมพ์ลดา แจ่มแจ้ง	3	3	ดีมาก	/	
32	เด็กชายปกรณเกียรติ บุรีสังข์	3	3	ดีมาก	/	

ลงชื่อ..... วิทยากร ผู้ประเมิน

(นางสาวรัตนกร คำทวี)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องว่างในรายการที่กำหนดไว้

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน			รวม (9)	ผลการ ประเมิน	ผลการประเมิน	
		มีวินัย	ใฝ่ เรียนรู้	มุ่งมั่น ในการ ทำงาน				
1	เด็กชายศิวัชชัย เอี่ยมสำอางค์	3	3	3	9	ดีมาก	/	
2	เด็กชายเมธพนธ์ พลเสนา	3	3	3	9	ดีมาก	/	
3	เด็กชายอังคาร รัตนลอย	3	2	3	8	ดีมาก	/	
4	เด็กชายณพันพล ศรีวิชัย	3	3	3	9	ดีมาก	/	
5	เด็กชายเกียรติศักดิ์ แก้วบุตรดี	2	2	3	7	ดี	/	
6	เด็กชายดอน โสด	3	3	3	9	ดีมาก	/	
7	เด็กชายธนภัทร เชื้อชาติ	2	2	2	6	ดี	/	
8	เด็กชายธนดล มากทอง	2	3	2	7	ดี	/	
9	เด็กชายชินพัฒน์ แสนสุข	3	2	2	7	ดี	/	
10	เด็กชายกวีวิธน์ กงประโคน	2	3	3	8	ดีมาก	/	
11	เด็กชายกฤตชัย กันยายน	3	3	3	9	ดีมาก	/	
12	เด็กชายกฤษกร ยอดใจ	3	3	3	6	ดี	/	
13	เด็กชายพรวิวัฒน์ นิลแย้ม	3	3	3	9	ดีมาก	/	
14	เด็กชายณัฐพัชร บุญสาร	3	3	3	6	ดี	/	
15	เด็กหญิงสุภาวดี สุทธิฤกษ์	3	3	3	7	ดี	/	
16	เด็กหญิงณฤพัชร ยุติโรสง	3	3	3	7	ดี	/	
17	เด็กหญิงปานิสรา คลังสิน	3	3	3	9	ดีมาก	/	
18	เด็กหญิงณัฐนันท์ จุณพันธ์	3	3	3	9	ดีมาก	/	
19	เด็กหญิงสโรชา รัตนะ	3	3	3	8	ดีมาก	/	
20	เด็กหญิงณัฐนิชา หนองใหญ่	3	3	3	9	ดีมาก	/	
21	เด็กหญิงระมิตา พลายมาศ	3	3	3	8	ดีมาก	/	
22	เด็กหญิงวิศรา นิสมุข	3	3	3	8	ดีมาก	/	
23	เด็กหญิงนริสรา สีมานอก	3	3	3	8	ดีมาก	/	
24	เด็กหญิงกฤษกร พลศรี	3	3	3	8	ดีมาก	/	
25	เด็กหญิงโชติกา อ่วมมณฑา	3	3	3	9	ดีมาก	/	
26	เด็กหญิงกานต์รวี เกษตรทัต	3	3	3	8	ดีมาก	/	
27	เด็กหญิงกัญญาวิวี หึงบุญลือ	3	3	3	8	ดีมาก	/	
28	เด็กหญิงกัญญพัชร โคมพิมาย	3	3	3	9	ดีมาก	/	
29	เด็กหญิงอรุณญา วงสิงห์	3	3	3	9	ดีมาก	/	
30	เด็กหญิงพีระภา กิ่งแก้วกลาง	3	3	3	8	ดีมาก	/	
31	เด็กหญิงพิมลดา แจ่มแจ้ง	3	3	3	8	ดีมาก	/	
32	เด็กชายปรกรณ์เกียรติ บุริสังข์	3	3	3	7	ดี	/	

ลงชื่อ..... วิทยากร คำพิ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวรัตนกร คำพิ)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ เรื่อง การขุดในสถานการณ์ การซื้อของ ได้ถูกต้อง และหลากหลาย

1.2 ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่ ตั้งใจ ทุกข้อ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์

1.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนมีคุณลักษณะ มีวินัย ตรงต่อเวลาในการทำงาน ไม่เรียนรู้อะไร และมุ่งมั่นในการทำงาน ช่วยเหลืองาน กลุ่ม ดีมาก

1.4 ด้านอื่น ๆ

2. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากนักเรียนมีความสนใจกันมาก ทำให้เกิดความวุ่นวายในชั้นเรียน

3. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

การให้รางวัลแก่นักเรียนบ่อย

ลงชื่อ รัตนากร คำทวี ผู้สอน

(นางสาวรัตนากร คำทวี)

วันที่ 25 / มิย / 67

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ได้ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศได้ คนหนึ่ง
การเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้ดี และ ได้ให้ผลตอบกลับในชั้นเรียน
ของครูได้เป็นอย่างดี และจัดกิจกรรมได้ดี

ลงชื่อ
[Signature]

(นางสาววารานันท์ ลวงสาส)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนสื่อการบวกกับหนูน้อยนักซ่อมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด Open Approach



ภาพที่ 1 นำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียน ด้วยสื่อการบวกกับหนูน้อยนักซ่อม



ภาพที่ 2 นักเรียนแก้ไขสถานการณ์ปัญหาด้วยตนเอง



ภาพที่ 3 นักเรียนนำเสนอแนวคิดของตนเอง

ภาพที่ 4 คุณครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวคิดที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

- แบบประเมิน
- หนังสือราชการ

แบบบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างเพื่อวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ E1/E2 และประสิทธิภาพ (E.I.)
ของสื่อการเรียนรู้การบวกกับหน่วยนับที่ช่วยให้นักเรียนรู้แบบเปิด Open approach

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน ก่อนเรียน 20	คะแนนระหว่างเรียน										คะแนน หลังเรียน 20
			5	5	5	5	5	5	5	5	5	รวม 50	
1	เด็กชายศิริพงษ์ เอี่ยมสำอางค์	9	3	4	3	5	3	4	3	4	3	35	11
2	เด็กชายเมธพันธ์ พลสาร	14	5	4	4	4	5	5	4	5	4	45	20
3	เด็กชายอัคร รัตนลอย	12	4	4	4	5	4	5	4	5	3	42	16
4	เด็กชายณพนัน พล ศรีชัย	10	3	4	4	4	5	4	5	5	3	41	15
5	เด็กชายเกียรติศักดิ์ แก้วบุตรดี	7	4	3	4	4	3	4	4	4	4	37	12
6	เด็กชายดอน โสดี	12	5	5	3	5	4	3	5	5	5	43	16
7	เด็กชายธนภัทร เชื้อชาติ	5	2	3	2	2	3	3	4	2	3	27	11
8	เด็กชายธนดล มากทอง	7	3	4	3	4	5	3	4	3	3	36	13
9	เด็กชายชินพันธ์ แสนสุข	14	4	5	4	5	4	4	3	3	5	41	20
10	เด็กชายกวีรัตน์ กงประโคน	12	4	5	4	4	5	4	4	3	4	42	18
11	เด็กชายกฤตย์ กันยายน	12	5	5	4	5	5	3	5	4	2	41	19
12	เด็กชายกษกร ยอดใจ	6	3	3	2	3	2	3	3	4	4	30	10
13	เด็กชายพรวิวัฒน์ นิลรัมย์	14	4	5	3	5	5	2	4	3	5	41	20
14	เด็กชายณัฐพัชร บุญสาร	6	3	3	4	3	3	3	4	3	3	33	12
15	เด็กหญิงสุภาวดี สุทธิรักษ์	8	4	5	4	2	5	3	4	2	4	38	14
16	เด็กหญิงณพัชร ยุติโรสง	10	5	3	4	3	5	3	3	5	4	39	16
17	เด็กหญิงปานิสรา คลังเงิน	13	4	4	5	4	5	4	5	5	4	45	20
18	เด็กหญิงณัฐนันท์ จุฑพันธ์	14	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46	20
19	เด็กหญิงสโรชา รัตนะ	10	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47	15
20	เด็กหญิงณัฐนิชา หนองใหญ่	12	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	19
21	เด็กหญิงระมิดา พลายมาศ	12	5	4	5	5	5	5	3	5	5	47	15

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน ก่อนเรียน 20	คะแนนระหว่างเรียน												คะแนน หลังเรียน 20
			5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	รวม 50	
22	เด็กหญิงวิศรา นิมสุข	12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	18
23	เด็กหญิงวิมลรา สิมานอก	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	47	16
24	เด็กหญิงกชพร พลศรี	9	5	3	4	5	5	5	4	3	5	4	4	42	14
25	เด็กหญิงโชติกา อ่วมมณฑา	15	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	47	20
26	เด็กหญิงกานต์วี เกษตรทัต	12	3	4	5	3	5	4	3	5	4	3	3	39	16
27	เด็กหญิงกัญญาวีร์ พงษ์บุญเหลือ	9	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	47	16
28	เด็กหญิงกัญญพัชร โคมพิมาย	13	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	46	20
29	เด็กหญิงอรุณญา วงสิงห์	11	5	3	5	3	3	4	3	3	4	3	5	37	18
30	เด็กหญิงพัชระภา กิ่งแก้วกลาง	8	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	34	17
31	เด็กหญิงพิมพ์ลดา แจ่มแจ้ง	9	5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	38	16
32	เด็กชายปรกรณ์เกียรติ บุรีสิงห์	11	5	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	41	15
รวม		336	136	128	128	133	135	129	127	134	133	127	1310	518	
ค่าเฉลี่ย		10.50	4.25	4.00	4.00	4.16	4.22	4.03	3.97	4.19	4.16	3.97	40.94	16.19	
SD		2.69	0.88	0.80	0.88	0.95	0.94	0.82	0.78	0.97	0.88	0.82	5.44	3.01	
ร้อยละ		52.50	85.00	80.00	80.00	83.13	84.38	80.63	79.38	83.75	83.13	79.38	81.88	80.94	
E1/E2			81.88/80.94												
E.I. =			0.5986												
รวมหลังเรียน – รวมก่อนเรียน (จำนวนนักเรียนทั้งหมด x คะแนน) – รวมก่อนเรียน															

ลงชื่อ รัตนกร คำพิง ครูผู้สอน
(นางสาวรัตนกร คำพิง)
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



แบบประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใด คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ต้องการ
ชื่อ-สกุล ผู้ผลิตสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี นางสาวรัตนกร คำทวี
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมและเทคโนโลยี สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่องเรียนรู้การบวกกันหนูน้อยนักซ่อม
ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย
	1	2	3	
1. ด้านเนื้อหา				
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา	4	4	5	4.33
1.2 เนื้อหามีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	5	4	5	4.67
1.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5.00
1.4 การจัดลำดับขั้นนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00
2. ด้านภาษา				
2.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5.00
2.2 ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5.00
2.3 ภาษาที่ใช้ ถูกต้องชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	4	5	4	4.33
3. ด้านภาพประกอบ/สื่อ				
3.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67
3.2 รูปภาพมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	5	4	5	4.67
3.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	5	4.67
3.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย	5	5	4	4.67
4. ด้านประสิทธิภาพและความคงทน				
4.1 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	5	5	5	5.00
4.2 มีความสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	4	4	5	4.33
4.3 ความทันสมัย แปลกใหม่	4	5	4	4.33
4.4 มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	5	5	5	5.00
รวม	4.67	4.67	4.80	4.71

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใด คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ต้องการ
ชื่อ-สกุล ผู้ผลิตสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี นางสาวรัตนกร คำทวี
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลวังละม่วง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมและเทคโนโลยี สื่อวิดีโอสแกนกรณีปัญหาการนวดการเรียนรู้การนวดกันหนูน้อยนักซ้อป
ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา	✓					
1.2 เนื้อหา มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	✓					
1.3 เนื้อหา มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
1.4 การจัดลำดับขั้นนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	✓					
2. ด้านภาษา						
2.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	✓					
2.2 ภาษา มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
2.3 ภาษาที่ใช้ ถูกต้องชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์		✓				
3. ด้านภาพประกอบ/สื่อ						
3.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓					
3.2 รูปภาพมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	✓					
3.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
3.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย		✓				
4. ด้านประสิทธิภาพและความคงทน						
4.1 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	✓					
4.2 มีความสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	✓					
4.3 ความทันสมัย แปลกใหม่		✓				
4.4 มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	✓					
รวม	60	12				

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ.....72.....คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

61-75 ☒ ระดับดีมาก

46-60 ☐ ระดับดี

31-45 ☐ ระดับปานกลาง

16-30 ☐ ระดับน้อย

0-15 ☐ ระดับน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อผู้ประเมิน

(นางทัศนีย์ วรรณทอง)

หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ



แบบประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใด คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ต้องการ
 ชื่อ-สกุล ผู้ผลิตสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี นางสาวรัตนกร คำทวี
 ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
 ชื่อสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมและเทคโนโลยี สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่องเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป
 ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา		✓				
1.2 เนื้อหามีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน		✓				
1.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
1.4 การจัดลำดับขั้นนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	✓					
2. ด้านภาษา						
2.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	✓					
2.2 ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
2.3 ภาษาที่ใช้ ถูกต้องชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	✓					
3. ด้านภาพประกอบ/สื่อ						
3.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓				
3.2 รูปภาพมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน		✓				
3.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
3.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย	✓					
4. ด้านประสิทธิภาพและความคงทน						
4.1 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	✓					
4.2 มีความสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน		✓				
4.3 ความทันสมัย แปลกใหม่	✓					
4.4 มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	✓					
รวม	50	20				

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ 70คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

61-75 ☒ ระดับดีมาก

46-60 ☐ ระดับดี

31-45 ☐ ระดับปานกลาง

16-30 ☐ ระดับน้อย

0-15 ☐ ระดับน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

สื่อนี้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ และเนื้อหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาในวิชา
 คณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวรารักษ์ ลวงสวาส)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



แบบประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใด คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ต้องการ
ชื่อ-สกุล ผู้ผลิตสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมเทคโนโลยี นางสาวรัตนาวรรณ คำทวี
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อสื่ออุปกรณ์/นวัตกรรมและเทคโนโลยี สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบวกเรื่องเรียนรู้การบวกกันหนูน้อยนักช้อป
ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา	✓					
1.2 เนื้อหามีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	✓					
1.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
1.4 การจัดลำดับชั้นนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	✓					
2. ด้านภาษา						
2.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	✓					
2.2 ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
2.3 ภาษาที่ใช้ ถูกต้องชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์		✓				
3. ด้านภาพประกอบ/สื่อ						
3.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓					
3.2 รูปภาพมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	✓					
3.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓					
3.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย		✓				
4. ด้านประสิทธิภาพและความคงทน						
4.1 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	✓					
4.2 มีความสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	✓					
4.3 ความทันสมัย แปลกใหม่		✓				
4.4 มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	✓					
รวม	60	12				

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ.....72.....คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

61-75 ☒ ระดับดีมาก

46-60 ☐ ระดับดี

31-45 ☐ ระดับปานกลาง

16-30 ☐ ระดับน้อย

0-15 ☐ ระดับน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

เป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจ ควรขยายผลไปอื่เพื่อคนอื่น ๆ

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางทัศนีย์ วรรณทอง)

หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนอนุบาลบางละมุง ต.บางละมุง อ.บางละมุง จ.ชลบุรี
ที่ พิเศษ / ๒๕๖๗ วันที่ ๑๑ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗
เรื่อง ขออนุญาตใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนและจัดกิจกรรมสำหรับนักเรียน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

ด้วยข้าพเจ้านางสาวรัตนกร คำทวิ ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ มีความประสงค์ในการขอใช้สื่อวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน ๒๐ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงขออนุญาตใช้สื่อวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การบวกกับหนูน้อยนักช้อป เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน ๒๐ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกจำนวนนับที่มีผลบวกไม่เกิน ๒๐ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้นในทุก ๆ ด้านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ รัตนกร คำทวิ

(นางสาวรัตนกร คำทวิ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนอนุบาลบางละมุง

ความคิดเห็นหัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ

สือการสอนทางสื่อฯ ไม่เหมาะสม ไม่ควรนำมาใช้

ลงชื่อ

(นางทัศนีย์ วรรณทอง)

หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นรองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

นางสาววิภาดา นาคะเสถียร

ลงชื่อ

(นางสาววรารักษ์ ลวงสวาส)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

ความคิดเห็นผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

นาย

ลงชื่อ

(นายพลธาวิน วัชรธำรงค์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ **BEST PRACTICE**

นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

สื่อวิดีโอสถานการณ์ปัญหาการบอกเรื่อง“เรียนรู้การบอกกับเพื่อนน้อยนัก
ข้อป”ร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด
(Open Approach)ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จัดทำโดย

นางสาวรัตนกร คำทวิ
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

โรงเรียนอนุบาลบางละมุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ