

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) การใช้พฤติกรรมเชิงบวกในการจัดการชั้นเรียนและเสริมสร้าง พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน

ชื่อผลงาน : การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร โดยใช้กิจกรรมเกม 24
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง
ชื่อเจ้าของผลงาน นายธนาวุฒิ เทียบโพธิ์

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและการพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม มีกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์จริง และตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และการเตรียมความพร้อมสำหรับกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่จะเปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลก

เนื่องด้วยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์จากการทดสอบ O-NET (Ordinary National Education Test) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง ในปีการศึกษา 2566 มีคะแนนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าระดับประเทศ ไม่มากเท่าที่ควร อาจมีสาเหตุจากนักเรียนไม่ได้เรียนรู้ประสบการณ์ตรง ขาดการปฏิบัติจริง อีกทั้งผู้เรียนยังคิดการบวก การลบ การคูณ และการหารไม่คล่อง ทำให้นักเรียนเกิดความย่อท้อและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ดังนั้นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้รายงานในฐานะเป็นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 จึงใช้วิธีการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร โดยใช้เกม 24 เข้ามาเสริมในการเรียนการสอน สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนาน และช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดคำนวณของนักเรียน ได้คิดหาคำตอบจากโจทย์คิดเลขเร็ว ทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดเลขที่เร็วขึ้น

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียน
3. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
4. เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 120 คน ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 มีทักษะการคิดคำนวณที่ดีขึ้น
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาการในระดับต่างๆ

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงาน รูปแบบวิธีการในการพัฒนาสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

1. วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6
2. ศึกษาแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้
3. จัดทำชุดฝึกเกม 24 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 เพื่อพัฒนาความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์
4. จัดหาชั่วโมงในการจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และจัดกิจกรรมก่อนเข้าสู่บทเรียน เพื่อเป็นการเสริมสร้างเจตคติที่ดีของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
5. จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร โดยใช้กิจกรรมเกม 24 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
6. ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน
7. ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันระดับโรงเรียน ระดับศูนย์เครือข่าย ระดับเขตพื้นที่ และระดับประเทศ
8. สรุปผลการดำเนินการ

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ และกล้าแสดงออกมากขึ้น
2. นักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณการคิดเลขเร็วที่ดีขึ้น
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ในปีการศึกษา 2566

สูงขึ้น

4. นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาการในระดับต่างๆ
5. กิจกรรมเกม 24 ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ด้วยความสนุกสนาน ความเครียดได้เป็นอย่างดี

5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียนมีพื้นฐาน มีความรู้ความสามารถ มีทักษะทางคณิตศาสตร์ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร การแก้ปัญหาได้ดีขึ้น
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมต่างๆ ของทางโรงเรียน
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน
4. ครูเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีความตั้งใจ เสียสละ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

บทสรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติประกอบกับให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและพึงพอใจต่อการเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนให้สอดคล้องกับความรู้ความสามารถและความถนัด โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ

ข้อสังเกต/ข้อเสนอแนะ

1. ครูควรมีการเสริมแรงโดยให้กำลังใจ กล่าวชมเชย ยกย่อง ให้กับนักเรียนตลอดการทำกิจกรรม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวตลอดเวลา
2. ควรมีการนำกิจกรรมเกี่ยวกับเกมคณิตศาสตร์อื่นๆ มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- กิจกรรมเกม 24 ได้เผยแพร่ให้กับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของโรงเรียน และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ

ลงชื่อ

ผู้เสนอ

(นายธนาวุฒิ เทียบโพธิ์)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนหาดสนุกราชบุรีบำรุง

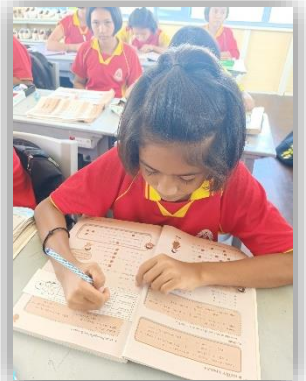
ลงชื่อ

ผู้รับรอง

(นางธันย์สิตา สุรวิทย์คุณานนท์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง

ภาคผนวก



วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การใช้พฤติกรรมเชิงบวกในการจัดการชั้นเรียนและการเสริมสร้าง
พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน

เรื่อง การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และ
การหาร โดยใช้กิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5-6 โรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง



โดย
นายธนาวุฒิ เทียบโพธิ์
ครูโรงเรียนหาดสนุกราษฎร์บำรุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1