



รายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practices)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Kahoot
เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



นายทศพร มั่งคั่ง

โรงเรียนห้วยม้าวิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

แบบรายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อโรงเรียน ห้วยม้าวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

1.2 ประเภทของผลงาน (ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องสี่เหลี่ยมหน้าข้อความที่ตรงกับประเภทของผลงาน

☐ ประเภทผลงานที่เกิดจากการส่งเสริม สนับสนุน/ ขับเคลื่อน/ นิเทศ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
Active Learning ของผู้บริหาร

☒ ผลงานประเภทการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. รายละเอียดของผลงาน

2.1 ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและ
การหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2 ข้อมูลผู้จัดทำผลงาน/ผู้นำเสนอผลงาน

ชื่อ นายทศพร มั่งคั่ง

ตำแหน่ง ครู

โทรศัพท์มือถือ 0946352274

E mail pjamath@gmail.com

3. รายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

3.1 ความสำคัญของผลงาน

3.1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคมและความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 8)

เนื่องด้วยผลการทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารจำนวนเต็ม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนทดสอบก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 41.17 ปัญหาที่พบคือ นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดการฝึกฝน ทำให้ไม่มีความมั่นใจในการคิดคำนวณ คิดได้ช้า เกิดความย่อท้อเบื่อหน่ายและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ ซึ่งจะก่อให้เกิดปัญหาในการเรียนเรื่องจำนวนจริง ในระดับชั้นอื่นๆต่อไป

3.1.2 แนวคิดและหลักการสำคัญ

จากทฤษฎีของธอร์นไคค์ ซึ่งได้ทำการทดลองและสามารถสรุปเป็นกฎการเรียนรู้ (ทิตนา แคมมณี. 2548) ได้ดังนี้ กฎการเรียนรู้ธอร์นไคค์

1) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความ พร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้ การเรียนรู้ นั้นคงทนถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ การเรียนรู้ นั้นจะไม่คงทนถาวร และใน ที่สุดอาจลืมได้

3) กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่ง เร้ากับ การตอบสนอง ความมั่งคั่งของการเรียนรู้จะเกิดขึ้น หากได้มีการนำไปใช้บ่อย ๆ หากไม่มีการนำไปใช้อาจมีการลืมเกิดขึ้นได้

4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะ เรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ จะไม่อยากจะเรียนรู้ ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจ จึงเป็น ปัจจัยสำคัญในการ เรียนรู้

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

1) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองบ้าง จะเป็นการช่วยให้ผู้เรียน เกิดการ เรียนรู้ในการ แก้ไขปัญหา โดยสามารถจดจำผลจากการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งเกิดความ ภาคภูมิใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2) การสำรวจความพร้อมหรือการสร้างความพร้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนเป็น สิ่งจำเป็นที่ต้องดำเนินการ ก่อนการเรียนเสมอ

3) หากต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะในเรื่องใดแล้ว ต้องให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ อย่าง ถ่องแท้และให้ผู้เรียนฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

4) เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว ควรให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ไปใช้

5) การให้ผู้เรียนได้รับผลที่น่าพึงพอใจ จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จ

Kahoot เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียน มีส่วนรวมในชั้นเรียน โปรแกรม เป็นลักษณะคล้ายเกม มีการแข่งขันในชั้นเรียน ทำให้เกิด ความสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนสามารถเข้าใจใน เนื้อหาวิชาเรียนมากขึ้น เป็นสื่อการสอนที่ทันสมัย โดยใช้ระบบ Online โปรแกรมที่สามารถเล่นเกมผ่านทาง เว็บไซต์ จากคอมพิวเตอร์และแอปพลิเคชันจากแอนดรอยเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนสอดคล้อง กับการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะทางเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนได้ (อุไรวรรณ ปานทโชติ. 2562 : 103)

ดังนั้นผู้สอนจึงได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม โดยใช้เกม Kahoot เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกฝนและเกิดความมั่นใจในการคิดคำนวณ มีความสนุกสนาน ด้วย รูปแบบการเล่นที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ มีส่วนรวมในชั้นเรียนและเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

3.2 จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

3.2.1 จุดประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและ การหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 2) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

3.2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน

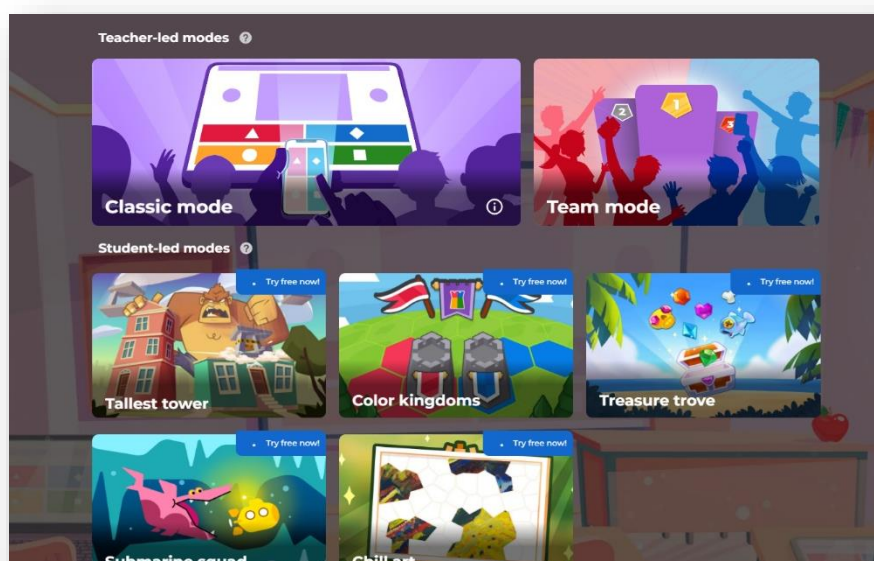
เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบ การคูณและ การหารสูงขึ้น
- 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

3.3 กระบวนการผลิตผลงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.3.1 การออกแบบผลงาน

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหาร จำนวนเต็ม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ครูผู้สอน จึงได้นำสื่อการสอนออนไลน์ ซึ่งก็คือ เกม Kahoot มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike เรื่อง “กฎแห่งความพร้อม (law of readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนอยู่ใน ภาวะที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจการบังคับหรือฝืนใจจะทำให้หงุดหงิดไม่เกิดการเรียนรู้” จากทฤษฎีการเรียนรู้นี้ จึงทำให้ ครูผู้สอนได้ใช้เกม Kahoot ซึ่งในปัจจุบันมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย อยู่ในความสนใจของผู้เรียนมาเป็นสิ่งดึงดูดใจ ให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและได้ความรู้ไปในเวลาเดียวกัน



3.3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

1) ขั้นเตรียมการ (Plan)

- 1.1) ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด รายวิชาคณิตศาสตร์ / คะแนก่อนเรียน
- 1.2) ศึกษาเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.3) ศึกษาการสร้างสื่อการสอนออนไลน์จากเพจ Teachdentshare
- 1.4) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ในบทนั้น

2) ขั้นดำเนินการ (Do)

- 2.1) สร้างเกม Kahoot เพื่อทบทวนเนื้อหาการบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม โดยเข้าไปที่เว็บไซต์ Kahoot.com

- 2.1.1) คลิกเลือก Create เลือกหัวข้อสำหรับการตั้งคำถาม Quiz

- 2.2.2) เข้าสู่หน้าการตั้งหัวข้อของคำถาม กรอรายละเอียด
- 2.2.3) เริ่มต้นการสร้างคำถามด้วยการคลิกปุ่ม Add Question
- 2.2.4) หน้าเพิ่มคำถาม เพิ่มคำถามตามต้องการ เมื่อเสร็จแล้วคลิกที่ปุ่ม Next

เสร็จแล้วกดปุ่ม save

2.2) ทดลองเล่นเองก่อนนำมาใช้ในห้องเรียน เพื่อศึกษาขั้นตอนการเล่น หากเกิดข้อผิดพลาด
ดำเนินการแก้ไขก่อนนำมาใช้จริง

2.3) ใช้เกม Kahootในการจัดการเรียนการสอนโดยเลือกรูปแบบการเล่น Student-led Modes
มีวิธีการเล่นดังนี้

2.3.1) เข้าไปที่หน้าหลัก <https://kahoot.it> แล้วใส่หมายเลข PIN ที่ได้จากหน้าจอ หรือ สแกน
QR code แล้วกด Enter

2.3.2) นักเรียนใส่ชื่อสำหรับร่วมเล่นเกม แล้วกดปุ่ม OK, go

2.3.3) ครูผู้สอนกดปุ่ม Start ซึ่งใน Student-led Modes จะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน ดังนี้

- Tallest Tower เป็นการ เล่นแบบทีม โดยระบบจะทำการสุ่มผู้เล่นเข้าทีม ซึ่งผู้เล่น
จะต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง 3 ข้อถึงจะมีสิทธิ์เลือกบล็อกเพื่อไปสร้างตึก ทีมไหนสร้างตึกได้จำนวนชั้นมากที่สุดใน
เวลาที่กำหนด จะเป็นผู้ชนะ
- Treasure trove เป็นการ เล่นแบบเดี่ยว ผู้เล่นจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง 3 ข้อถึง
จะมีสิทธิ์เก็บสมบัติ ใครที่เก็บสมบัติได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- Submarine Squad เป็นการ เล่นทั้งห้อง ซึ่งผู้เล่นจะถือว่าต้องลงเรือดำน้ำลำเดียวกัน
และจะต้องช่วยกันให้ไปถึงจุดหมายให้ได้ ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง 3 ข้อ ถึงจะมีสิทธิ์เติมเชื้อเพลิง
ให้กับเรือดำน้ำให้รอดพ้นจาก Monster ให้ได้หากไม่ทันหรือหมดเวลาก่อน ถือเป็นอันสิ้นสุดเกม

2.4) บันทึกหลังสอนเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม

3) ขั้นตอนตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

3.1) นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การ
คูณและการหารจำนวนเต็ม

3.2) ครูประเมินผลการเรียนรู้และแจ้งกับนักเรียน เพื่อให้มีการพัฒนาการเรียนต่อไป

4) ขั้นสรุปและรายงาน (Act)

4.1) นำข้อเสนอแนะของ มาปรับปรุง ทบทวน พัฒนารูปแบบการสอนให้ถูกต้อง สมบูรณ์

4.2) บันทึกหลังสอนเมื่อมีการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

3.3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สามารถคิดคำนวณการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มได้อย่างคล่องแคล่วและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

3.3.4 การใช้ทรัพยากร

โรงเรียนห้วยม้าวิทยาคม ได้สนับสนุนสื่อเทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ครูและนักเรียน ซึ่งสื่อเทคโนโลยีในห้องเรียนได้แก่ ทีวี และ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ผลที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยี คือ นักเรียนได้เรียนผ่านสื่อที่ทันสมัย เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนจัดทำสื่อได้สะดวกรวดเร็ว เมื่อมาถึงห้องเรียน ก็สามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีได้ทันที เพราะมีทีวีที่สามารถเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์พกพาเพื่อแสดงภาพและเสียงและยังมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตพร้อม ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีได้อย่างคุ้มค่า

3.4 ผลการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

3.4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

1) จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกม Kahoot สูงกว่าก่อนเรียน โดยจากแบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนทำคะแนนได้ร้อยละ 41.17 และหลังเรียนนักเรียนทำคะแนนได้ร้อยละ 72.35

2) นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สังเกตจากบรรยากาศการเรียนในชั้นเรียน นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ และเตรียมตัวเป็นอย่างดีเมื่อมีการเรียนโดยใช้เกม และมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมากที่สุด

3.4.2 ผลที่เกิดตามเป้าหมาย

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น

2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็ม มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและสนุกสนาน ให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม

3.4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) นักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณได้เร็วขึ้น
- 2) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 3) นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ
- 4) เกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเรียนคณิตศาสตร์ด้วยความสนุก ลดความตึงเครียด

3.5 ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหาร ผู้ปกครอง เพื่อนครู นักเรียน เป็นปัจจัยในความสำเร็จ เพราะร่วมมือกัน ดังนี้

1) ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการส่งเสริม สนับสนุน ให้มีการใช้เทคโนโลยีในการช่วยจัดการเรียนการสอน โดยให้การสนับสนุนอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน เช่น โทรศัพท์ เครื่องฉายภาพและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อย่างทั่วถึง ทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2) ผู้ปกครองสนับสนุนนักเรียนในการจัดหาโทรศัพท์มือถือให้บุตรหลานและอนุญาตให้นักเรียนพกพา โทรศัพท์มือถือมาใช้ในการเรียนการสอนที่โรงเรียน

3) ครูผู้สอนในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ปรับเปลี่ยนบทบาทการจัดการเรียนการสอนเพื่อร่วมกันพัฒนาตน เป็นที่ปรึกษาให้แก่กัน นิเทศการสอนอย่างกัลยาณมิตร ให้คำแนะนำหลังการเข้านิเทศ การจัดการเรียนการสอนให้ คำปรึกษาชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ ยินดีให้คำปรึกษาแก่นักเรียนทุกเวลา

4) นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ กระตือรือร้นที่จะเข้าเรียนเพื่อร่วมกิจกรรมที่ครู จัดขึ้น และเตรียมตัวก่อนเรียนเป็นอย่างดี

3.6 บทเรียนที่ได้รับ

1) การนำสื่อเทคโนโลยี เช่น เกม Kahoot มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ส่งผลให้ นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเรื่อง เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหารจำนวนเต็มมากขึ้น

2) ครูผู้สอนต้องหมั่นค้นคว้าหาบทเรียนและสื่อการสอนใหม่ๆที่น่าสนใจอยู่เสมอ เพื่อให้สามารถนำมา จัดการ เรียนการสอนได้อย่างน่าสนใจ และต้องระมัดระวังเรื่องการให้ความสำคัญกับการแพ้และชนะในเกม อย่าให้นักเรียน ต้อง แข่งขันกันจนเกิดความเครียดและต้องสร้างบรรยากาศที่ดีให้เกิดขึ้น มีการกล่าวชมเชยให้กำลังใจนักเรียนอยู่เสมอ และครูผู้สอนต้องตระหนักในเรื่องของ อุปกรณ์การเล่นเกม Kahoot คือ โทรศัพท์มือถือ หากนักเรียนคนใดมีปัญหา ครูต้องคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ นักเรียน หรือ แก้ปัญหาให้นักเรียนจนได้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนรู้อและเกิดกำลังใจในการเรียน

3.7 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การเผยแพร่

ครูผู้สอนได้ดำเนินการเผยแพร่ทั้งในกลุ่มสาระโรงเรียน โดยแจ้งให้คณะครูทราบเมื่อ มีการประชุมวิชาการ หรือ ประชุม PLC และเผยแพร่ นอกโรงเรียน เช่น การเผยแพร่ทางเว็บไซต์ของโรงเรียน

การได้รับการยอมรับ

คณะผู้บริหาร ครู และนักเรียน ตลอดจนผู้ปกครอง มีความพึงพอใจต่อ การต่อการจัดการเรียนสอนโดยใช้สื่อ เทคโนโลยี

รางวัลที่ได้รับ

- 1.รางวัลครูผู้ฝึกสอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขันซูโดกุ ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาแพร่
- 2.รางวัลครูผู้ฝึกสอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง การแข่งขันการต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท) ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาแพร่
3. รางวัลครูผู้ฝึกสอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน รองชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขันต่อสมการ คณิตศาสตร์(เอแม็ท) ระดับชั้นมัธยมศึกษา งานนิทรรศการวิชาการม่อนแก้วปริทัศน์ ครั้งที่ 15 ปีการศึกษา 2565

บรรณานุกรม

ทิตนา แคมมณี. (2548). ศาสตร์องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้

คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

(ฉบับปรับปรุงพ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2561. กรุงเทพฯ:

กระทรวงศึกษาธิการ

อุไรวรรณ ปานทโชติ.(2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับ

นักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์. วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

กำแพงเพชร, 4 (8), 103.

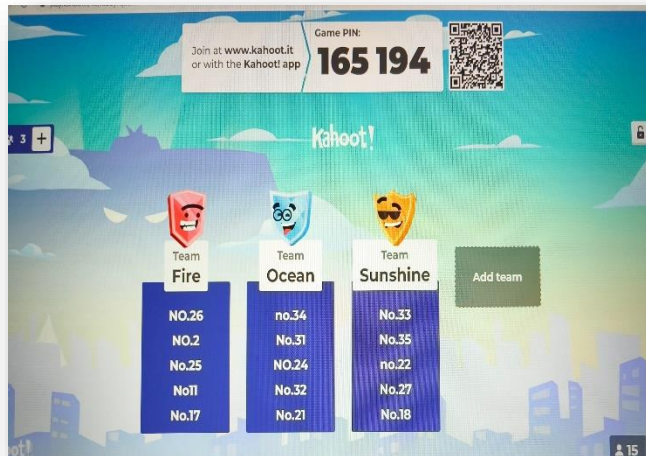
ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot



ตัวอย่าง รูปแบบเกม Kahoot ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

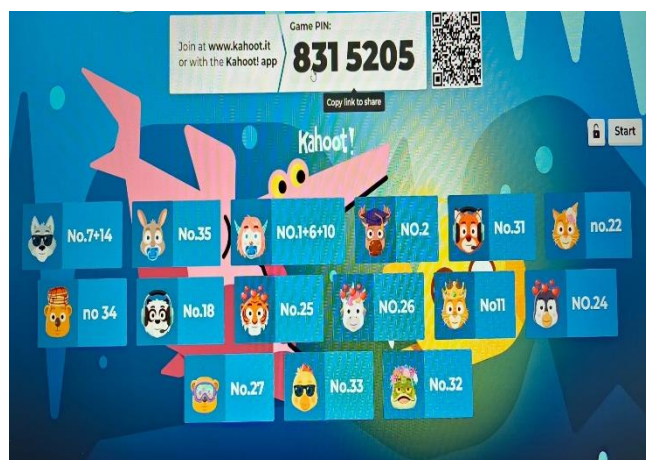
Tallest Tower



Treasure trove



Submarine Squad



เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



