

รายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)



การจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH
โดยใช้รูปแบบ PATMATH MODEL



นางสาวปราภา มาศ เมืองพรหม
โรงเรียนห้วยม้าวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

แบบรายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ปีงบประมาณ พ.ศ.2567
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อโรงเรียนห้วยม้าวิทยาคม..... สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

1.2 ประเภทของผลงาน (ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องสี่เหลี่ยมหน้าข้อความที่ตรงกับประเภทของผลงาน)

☐ **ประเภทการขับเคลื่อนนโยบายทางการศึกษา**

- ☐ การส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต
- ☐ การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ การจัดการศึกษาเรียนรวม
- ☐ การขับเคลื่อนการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพและการมีรายได้ระหว่างเรียน
- ☐ การขับเคลื่อนการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษาเพื่อการบรรลุเป้าหมาย

การพัฒนาที่ยั่งยืน

- ☐ การส่งเสริมสนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ☐ การน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ 10สู่การปฏิบัติ
- ☐ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้

ในห้องเรียน

☒ **ผลงานประเภทการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน**

- ☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน(ชุมนุม)

2. รายละเอียดของผลงาน

2.1 ชื่อผลงาน การจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH โดยใช้รูปแบบ PATMATH MODEL

2.2 ข้อมูลผู้จัดทำผลงาน/ผู้นำเสนอผลงาน

ชื่อ นางสาวปรางมาศ เมืองพรม

ตำแหน่ง ครู

โทรศัพท์มือถือ 0882602534

E mail kruprangmathmw@gmail.com

3. รายงานผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

3.1 ความสำคัญของผลงาน

3.1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาตนเองเพื่อเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัยและมีจิตสำนึกสาธารณะที่ดีงาม เป็นคนดีมีปัญญาในการใช้ทักษะชีวิต การคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยีและเป็นคนมีความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงโดยอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสร้างสรรค์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2553,2) มุ่งเน้นการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์เพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมเสริมสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลุกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคมสามารถบริหารจัดการตนเองได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

กิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจ โดยเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเอง ตั้งแต่การศึกษาวិเคราะห์วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2553,51) โดยมีหลักการที่สำคัญคือ เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรมของผู้เรียนตามความสนใจ ผู้เรียนร่วมกันทำงานเป็นทีม ช่วยกันคิด ช่วยกันทำและช่วยกันแก้ปัญหา เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน

ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เป็นความสามารถหรือ ความชำนาญในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรมคณิตศาสตร์อย่างมีระบบ สามารถที่จะนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ให้ได้มาซึ่งความรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เน้นที่ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ซึ่งสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านพบว่านักเรียนยังขาดทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ รวมทั้งทักษะการคิดคำนวณ อาจเนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการ เช่น เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียน รู้จักคิดวิเคราะห์ ค่อนข้างน้อย ครูไม่ค่อยเข้าใจในการนำหลักสูตรไปใช้ การจัดทำสื่อการเรียนรู้ และการประเมินผลนักเรียนที่ยังไม่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551)

3.1.2 แนวคิดและหลักการสำคัญ

ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เป็นความสามารถหรือ ความชำนาญในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรมคณิตศาสตร์อย่างมีระบบ สามารถที่จะนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ให้ได้มาซึ่งความรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เน้นที่ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ซึ่งสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555) ได้กล่าวถึงทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ

1) การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ขั้นตอน หรือกระบวนการ ทางคณิตศาสตร์ กลวิธีและยุทธวิธีแก้ปัญหา และประสบการณ์ที่มีอยู่ไปใช้ในการแก้ปัญหา

2) การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ หมายถึง กระบวนการการคิดทางคณิตศาสตร์ ที่ต้องอาศัยการคิด วิเคราะห์ หรือความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการรวบรวมข้อเท็จจริง ข้อความ แนวคิด สถานการณ์ทาง คณิตศาสตร์ต่าง ๆ แจกแจงความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยง เพื่อทำให้เกิดข้อเท็จจริงหรือสถานการณ์ ใหม่

3) การสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ ประกอบด้วย การสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน การดูการแสดงท่าทาง เป็นต้น

4) การเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการนำความรู้เนื้อหา สาร และหลักการทางคณิตศาสตร์มาสร้างความสัมพันธ์อย่างเป็นเหตุเป็นผลระหว่างความรู้กับทักษะและกระบวนการที่มีในเนื้อหาคณิตศาสตร์กับงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและการเรียนรู้แนวคิดใหม่ที่ซับซ้อนหรือสมบูรณ์ขึ้น

5) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่อาศัยความรู้พื้นฐาน จินตนาการ และวิจารณญาณในการพัฒนาหรือคิดค้นองค์ความรู้หรือ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

จากทฤษฎีของธอร์นไค์ ซึ่งได้ทำการทดลองและสามารถสรุปเป็นกฎการเรียนรู้ (ทิตนา แชมมณี. 2548) ได้ดังนี้ กฎการเรียนรู้ธอร์นไค์

1) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ การเรียนรู้มันจะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้

3) กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ความมั่นคงของการเรียนรู้จะเกิดขึ้น หากได้มีการนำไปใช้บ่อยๆ หากไม่มีการนำไปใช้อาจมีการลืมเกิดขึ้นได้

4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ จะไม่อยากจะเรียนรู้ ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจ จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้ในด้าน การเรียนการสอน

1) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองบ้าง จะเป็นการช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหา โดยสามารถจดจำผลจากการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งเกิดความ ภาคภูมิใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2) การสำรวจความพร้อมหรือการสร้างความพร้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนเป็น สิ่งจำเป็นที่ต้องดำเนินการก่อนการเรียนเสมอ

3) หากต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะในเรื่องใดแล้ว ต้องให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ อย่างถ่องแท้และให้ผู้เรียนฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

4) เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว ควรให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ไปใช้

5) การให้ผู้เรียนได้รับผลที่น่าพึงพอใจ จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จ

ทิตนา แชมมณี (2544: 80) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลของการเล่นของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบาย เพื่อสรุปการเรียนรู้

A-MATH เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์ โดยทักษะของการเล่นนั้นคือการต่อตัวเลขตามหลักการคำนวณคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมาก

ที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัวในการเล่นแต่ละครั้งรวมกับช่องตารางต่างๆที่มีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

ดังนั้นจึงได้จัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH ขึ้นเพื่อให้นักเรียนที่สนใจอยากพัฒนาการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ รวมทั้งทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ และมีโอกาสต่อยอดความสามารถทางด้าน A-MATH ในการไปแข่งขันระดับต่างๆ ต่อไป

3.2 จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

3.2.1 จุดประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการเล่น A-MATH
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

3.2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 22 คน

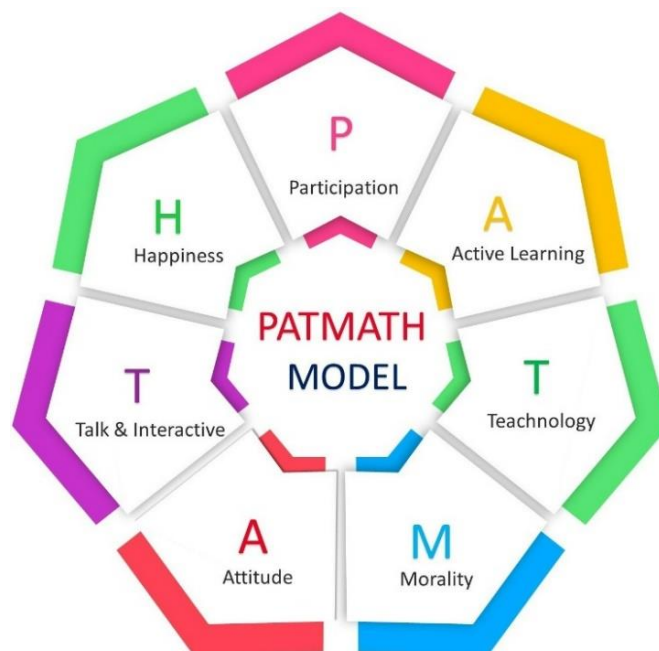
เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่น A-MATH
- 2) นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะชีวิต

3.3 กระบวนการผลิตผลงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.3.1 การออกแบบขั้นตอนการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH ในปีการศึกษา 2566 เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการเล่น A-MATH และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 22 คน โดยใช้รูปแบบ PATMATH Model ดังนี้



3.3.2 การดำเนินงานตามขั้นตอน

การจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH ในปีการศึกษา 2566 โดยใช้รูปแบบ PATMATH Model มีการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

P – Participation การมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการออกแบบการจัดกิจกรรม

ครูและนักเรียนในชุมนุมร่วมกันประชุมเพื่อออกแบบการจัดกิจกรรมตลอดปีการศึกษา

A – Active Learning เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

นักเรียนในชุมนุมทุกคนเรียนรู้และฝึกทักษะการเล่น A-MATH จากการลงมือปฏิบัติ ในคาบชั่วโมงชุมนุมทุกวันศุกร์

T – Technology การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้

นักเรียนใช้แอปพลิเคชัน A-MATH by EduPloys(BETA) ในการฝึกทักษะการเล่น A-MATH กับผู้เล่นต่างสถาบัน

M – Morality เสริมสร้างคุณธรรม

มีการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมที่ดี ไม่โกงในการเล่น มีน้ำใจนักกีฬา ผ่านการจัดแข่งขันในทุกเดือน

A – Attitude สร้างเจตคติที่ดี

สร้างเจตคติที่ดี โดยรุ่นพี่สอนรุ่นน้อง และร่วมจัดการเล่น A-MATH ในกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์

T – Talk & Interactive แลกเปลี่ยนเรียนรู้

มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังการเล่น A-MATH จบเกมในแต่ละครั้ง เพื่อช่วยกันวิเคราะห์ทายเกม

ว่าควรเล่นอย่างไร นอกจากนี้ทางชุมนุมยังได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะการเล่น A-MATH

กับนักกีฬาจากโรงเรียนเทพศิรินทร์ กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยนเรศวร

เป็นประจำทุกปี และมีการสรุปผลการจัดกิจกรรมของชุมนุมร่วมกันเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา

H – Happiness นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้

นักเรียนมีความสุขในการเล่น A-MATH จากการร่วมจัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ การจัดการแข่งขัน

ของชุมนุมในทุกเดือน และการเข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่างๆทั้งระดับจังหวัด ระดับภาคและ

ระดับชาติ ได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน

3.3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH ในปีการศึกษา 2566 เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการเล่น A-MATH และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ PATMATH Model ส่งผลให้นักเรียนในชุมนุมมีทักษะในการเล่นที่หลากหลายรูปแบบมากขึ้น สามารถแก้ไขสถานการณ์ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีความซื่อสัตย์ มีน้ำใจนักกีฬา สามารถสร้างเครือข่ายการเล่น A-MATH ทั้งโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั้งในจังหวัดและต่างจังหวัด นักเรียนในชุมนุมเป็นตัวแทนของโรงเรียนไปแข่งขันในระดับต่างๆ สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน

3.3.4 การใช้ทรัพยากร งบประมาณและเทคโนโลยี

โรงเรียนห้วยม้าวิทยาคม ได้สนับสนุนห้องสำหรับจัดกิจกรรม สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์การเล่น A-MATH และงบประมาณสนับสนุนในการเดินทางไปแข่งขันรายการต่างๆทั่วประเทศ อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมให้แก่ครูและนักเรียน ได้แก่ ที่วี โปรเจคเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ตในการให้นักเรียนฝึกฝนการเล่นผ่านแอปพลิเคชัน A-MATH by EduPloys(BETA) ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเล่นมากยิ่งขึ้น ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีได้อย่างคุ้มค่า

3.4 ผลการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

3.4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

- 1) นักเรียนมีทักษะและความสามารถในการเล่น A-MATH เพิ่มขึ้น
- 2) นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เพิ่มขึ้น

3.4.2 ผลที่เกิดตามเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชุมนุม A-MATH ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 22 คน ได้รับพัฒนาทักษะและความสามารถในการเล่น A-MATH และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ PATMATH Model

เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนทุกคน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่น A-MATH
- 2) นักเรียนทุกคนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น

3.4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) นักเรียนมีความสนใจเป็นนักกีฬา A-MATH โดยทำการฝึกฝนนอกเวลาเรียนเพื่อเป็นตัวแทนโรงเรียนไปแข่งขันในระดับต่างๆ
- 2) ได้แบบฝึกทักษะการเล่น A-MATH เพิ่มขึ้นให้กับรุ่นน้อง
- 3) คณะครู ผู้บริการ ผู้ปกครองและชุมชน ให้การยอมรับการในจัดกิจกรรมของชุมนุมที่สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน และการสนับสนุนทุนการศึกษาให้กับนักเรียนทุกภาคเรียน

3.5 ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง นักเรียน เป็นปัจจัยในความสำเร็จ เพราะร่วมมือกัน ดังนี้

- 1) ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH สนับสนุนห้องสำหรับจัดกิจกรรม งบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์การเล่น A-MATH และงบประมาณสนับสนุนในการเดินทางไปแข่งขันรายการต่างๆทั่วประเทศ อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมให้แก่ครูและนักเรียน โดยเฉพาะสัญญาณอินเทอร์เน็ตในการให้นักเรียนฝึกฝนกับนักกีฬาต่างสถาบัน ทำให้การกิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ผู้ปกครองสนับสนุนนักเรียนในการมาฝึกซ้อมนอกเวลาเรียนและในวันหยุด รวมทั้งสนับสนุนงบประมาณในการไปแข่งขันรายการต่างๆ
- 3) ครูผู้สอนในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ร่วมกัน เป็นที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม ร่วมให้คำชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ ยินดีให้คำปรึกษาแก่นักเรียนตลอดเวลา

4) นักเรียนเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมชุมนุม มีความกระตือรือร้นและฝึกฝนการเล่น A-MATH อยู่อย่างสม่ำเสมอและมีความสนใจเป็นนักกีฬาของโรงเรียน โดยทำการฝึกฝนนอกเวลาเรียนเพื่อเป็นตัวแทนโรงเรียนไปแข่งขัน

3.6 บทเรียนที่ได้รับ

- 1) การนำสื่อเทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชัน A-MATH by EduPloys(BETA) มาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น
- 2) สามารถใช้นวัตกรรมที่ได้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์กับเนื้อหาและระดับชั้นอื่นๆ ได้
- 3) การจัดกิจกรรมชุมนุม ซึ่งเป็นการเล่นเกมกระดาน นั้นต้องมีการวางแผนโดยการมีส่วนร่วมของครูผู้สอน ครูผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ มีการสอนกติกาการเล่นที่ชัดเจน มีการสอดแทรกคุณธรรม เจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมนั้น รวมทั้งให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จะส่งผลให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน

3.7 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

3.7.1 การเผยแพร่

ครูผู้สอนได้ดำเนินการเผยแพร่ทั้งในกลุ่มสาระโรงเรียน โดยแจ้งให้คณะครูทราบเมื่อ มีการประชุมวิชาการ หรือ ประชุม PLC และเผยแพร่นอกโรงเรียน เช่น การเผยแพร่ทางเว็บไซต์ของโรงเรียน การจัดนิทรรศการในงาน “เปิดบ้านวิชาการม่อนแก้วปริทัศน์ ครั้งที่ 16”

3.7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1) การได้รับการยอมรับ

ได้รับการยอมรับจากผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ตลอดจนผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ประเมินจากการให้คำชื่นชม สนับสนุน การจัดการเรียนรู้ในการประชุมผู้ปกครองนักเรียนและการสนับสนุนด้านทุนการศึกษาให้กับนักเรียนที่ประสบความสำเร็จในระดับต่างๆ

2) รางวัลที่ได้รับ

2.1) นักเรียนได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เหรียญทอง การแข่งขันเอเอ็มทีระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการครั้งที่ 8 ประจำปี 2566 ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้แก่ เด็กชายวัชรพล นิลเกษ

2.2) นักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทองแดง การแข่งขันเอเอ็มที ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นการแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการครั้งที่ 8 ประจำปี 2566 ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้แก่ นายปิยะภัทร เขตนิมิตร

2.3) นักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง ประเภทเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น รายการ SUPREME KST LOGIC GAME 2023 ระดับประเทศ ได้แก่ เด็กชายวัชรพล นิลเกษ และ นายปิยะภัทร เขตนิมิตร

2.4) นักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน การแข่งขัน A-MATH โครงการเปิดกล่องชอล์ก ปีที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2566 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แก่ เด็กชายวัชรพล นิลเกษ และนายปิยะภัทร เขตนิมิตร

2.5) นักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทองแดง การแข่งขัน A-MATH เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์ รุณมัธยมศึกษาตอนต้น รายการ เอ็ดดูเพลอยส์ ทริปเปิ้ลเกม ชิงแชมป์ภาคเหนือ ประจำปี 2567 ณ ศูนย์การค้า เซ็นทรัลพลาซ่าโลก จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ เด็กชายวัชรพล นิลเกษ และนายปิยะภัทร เขตนิมิตร

2.6) นักเรียนได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท) ม.1-3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ ได้แก่ เด็กชายวัชรพล นิลเกษ และนายปิยะภัทร เขตนิมิตร

2.7) นักเรียนได้รับรางวัล ระดับเหรียญเงิน การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท) ม.4-6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ ได้แก่ นางสาววิภารัตน์ วิยะ

บรรณานุกรม

- ทิตนา แคมมณี. (2548). ศาสตร์องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักวิชาการและมาตรฐาน. (2553). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: 3-คิว มีเดีย
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุงพ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2561. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคผนวก

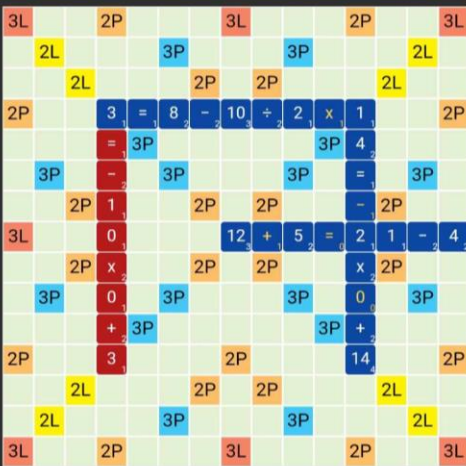
ภาพการจัดกิจกรรมชุมนุม A-MATH



การฝึกซ้อมผ่านแอปพลิเคชัน A-MATH by EduPloys(BETA)

(1754) Watcha   

เวลา: 19:18 เบี้ย: 8 แต้ม: 171



เวลา: 20:25 แต้ม: 162

(1792) คน คน

7₂ 6₂ 20₅ =₁ 6₂ 9₂ +₂ 2₁

0/6 0/6   

ผ่าน เปลี่ยน สลับ ตั้ง ส่ง

(1754) Watcha   

เวลา: 16:09 เบี้ย: 8 แต้ม: 376



เวลา: 15:39 แต้ม: 411

(1792) คน คน

=₁ 7₂ 13₆ 9₂ 7₂ 2₁ 10₃ 15₄

0/6 0/6   

ผ่าน เปลี่ยน สลับ ตั้ง ส่ง

การเผยแพร่ผลงานนักเรียน



ภาพการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักกีฬา A-MATH จากโรงเรียนเทพศิรินทร์ ,
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาพการเข้าร่วมการแข่งขันของนักเรียนในรายการต่างๆ



เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



สมาคมผู้ฝึกสอน นักต่อคำศัพท์ และสมการ เพื่อความเป็นเลิศทางการศึกษา
ร่วมกับ ห้างหุ้นส่วนจำกัดซูพรีม เคเอสที(ไทยแลนด์)

เกียรติบัตรฉบับนี้มอบไว้เพื่อแสดงว่า

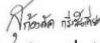
เด็กชายวิชรพล นิสเกษ
โรงเรียนห้วยน้ำวิทาคม

ได้รับรางวัลอันดับ 21 เหรียญทอง ประเภทเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการ SUPREME KST LOGIC GAMES 2023 ระดับประเทศ
วันที่ 12 พฤศจิกายน 2566 ณ โรงเรียนตากพิทยาคม จังหวัดตาก



นายวงศ์พราหมณ์ วงศ์จำปา
หุ้นส่วนผู้จัดการห้างหุ้นส่วนจำกัด
ซูพรีม เคเอสที (ไทยแลนด์)



นายสุก้องภักดิ์ คริ่งสันเทียะ
นายกสมาคมผู้ฝึกสอน นักต่อคำศัพท์ และสมการ
เพื่อความเป็นเลิศทางการศึกษา



สมาคมผู้ฝึกสอน นักต่อคำศัพท์ และสมการ เพื่อความเป็นเลิศทางการศึกษา
ร่วมกับ ห้างหุ้นส่วนจำกัดซูพรีม เคเอสที(ไทยแลนด์)

เกียรติบัตรฉบับนี้มอบไว้เพื่อแสดงว่า

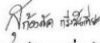
นายปิยะวัชร เขตนิมิตร
โรงเรียนห้วยน้ำวิทาคม

ได้รับรางวัลอันดับ 21 เหรียญทอง ประเภทเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการ SUPREME KST LOGIC GAMES 2023 ระดับประเทศ
วันที่ 12 พฤศจิกายน 2566 ณ โรงเรียนตากพิทยาคม จังหวัดตาก

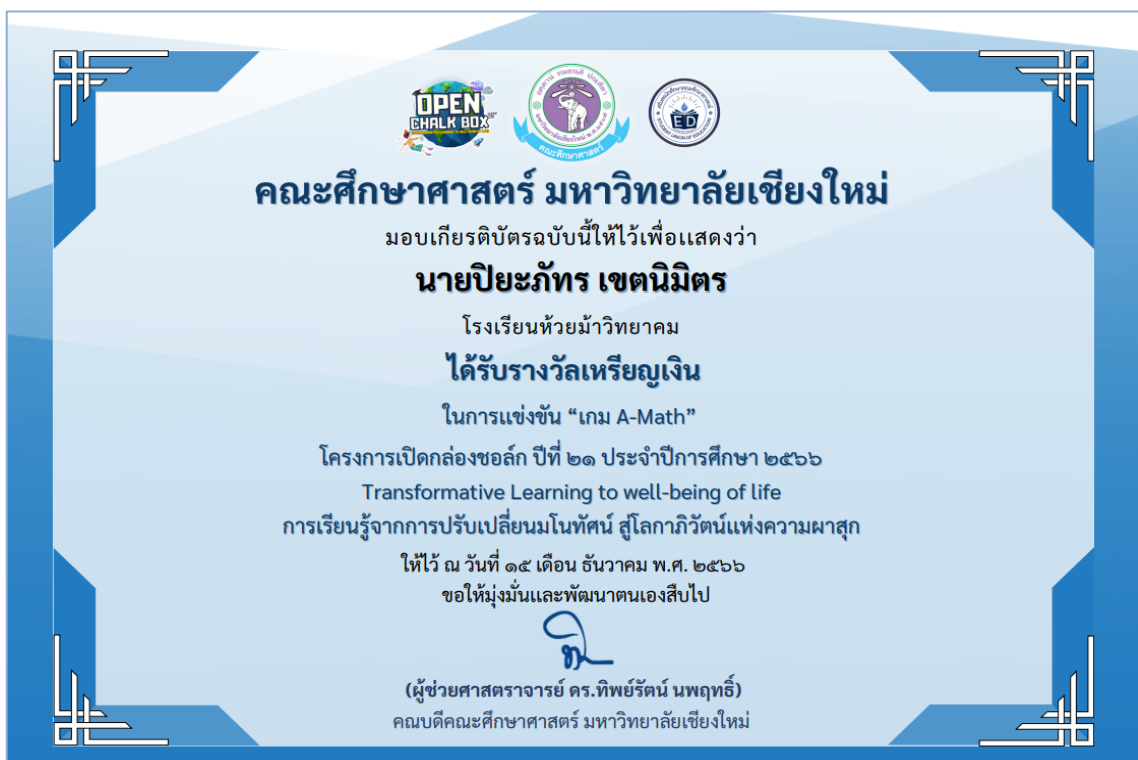
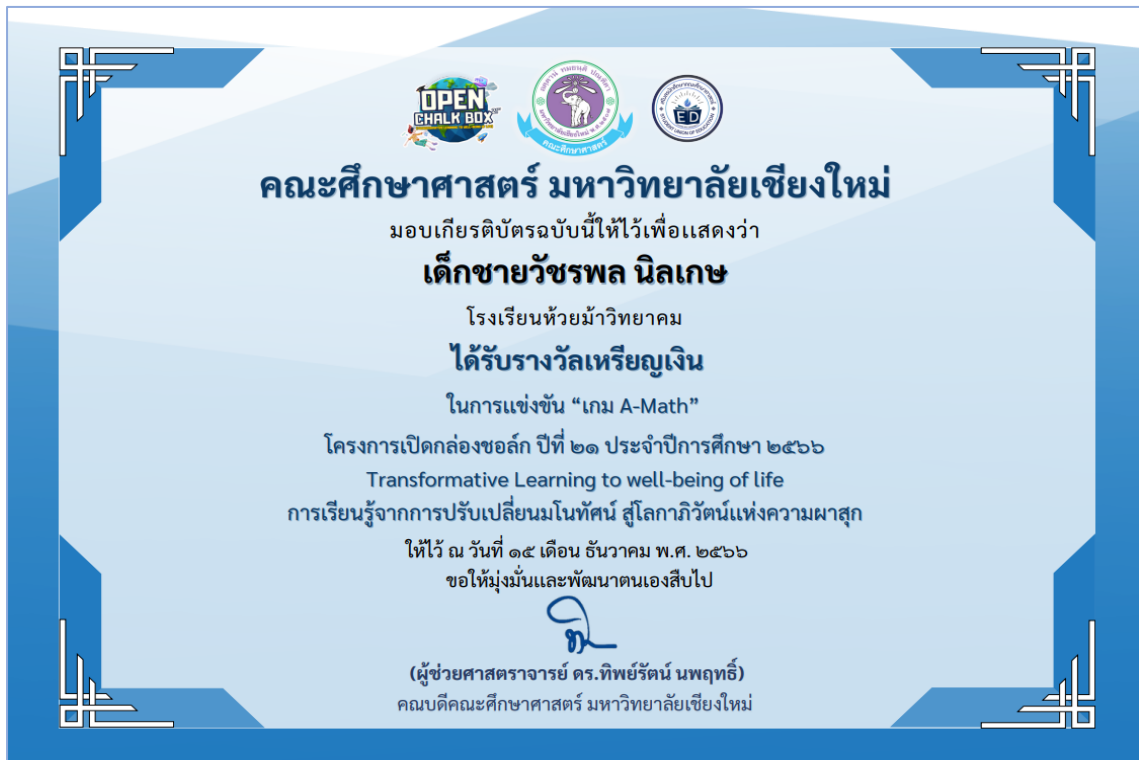


นายวงศ์พราหมณ์ วงศ์จำปา
หุ้นส่วนผู้จัดการห้างหุ้นส่วนจำกัด
ซูพรีม เคเอสที (ไทยแลนด์)



นายสุก้องภักดิ์ คริ่งสันเทียะ
นายกสมาคมผู้ฝึกสอน นักต่อคำศัพท์ และสมการ
เพื่อความเป็นเลิศทางการศึกษา

เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



เกียรติบัตร



