



โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ครูผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2567

นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

เกมตอบคำถามพิศวง

(การบอกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



นางสาวมานิตา ยอดบุษดี
ตำแหน่งครู

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัด มีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการประยุกต์ใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนรู้ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Obec Content Center) เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ข้าพเจ้า นางสาวมานิตา ยอดบุษดี ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร ขอเสนอผลงาน การสร้างสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน การวิจัยและพัฒนาสื่อการสอน และการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้บนระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center ขึ้น

ผู้จัดทำจึงได้จัดทำรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประเภท ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือกผลปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) และเพื่อให้เป็นประโยชน์สูงสุด ต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนต่อไป

นางสาวมานิตา ยอดบุษดี
ผู้จัดทำ





สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
ผลการดำเนินงาน.....	6
บทเรียนที่ได้รับ.....	8
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ.....	9
การเผยแพร่.....	9
บรรณานุกรม.....	10

ภาคผนวก



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

ผู้เสนอผลงาน นางสาวมานิตา ยอดบุษดี

ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร

ประเภทผลงาน

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

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา พบว่าผู้เรียนมีปัญหาในการบวทศนิยมน เนื่องด้วยนักเรียนตั้งเลขไม่ตรงหลัก ไม่รู้ตำแหน่งหลักส่วนต่าง ๆ ของทศนิยม และสืบเนื่องมาจากปัญหาด้านการอ่านของผู้เรียนหรือเนื้อหาบางตอนยากที่จะอธิบายให้เข้าใจได้ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร การพัฒนาการเรียนการสอนให้เหมาะสม อาจเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้นได้วิธีหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนคณิตศาสตร์บรรลุวัตถุประสงค์ได้คือการสอนโดยใช้เกมการสอนครูควรหากิจกรรมที่เป็นการเล่นนำมาประกอบเข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และปรับวิธีการสอนให้เป็นแบบ Active Learning เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น

ซึ่งเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็น วัยที่เพิ่งผ่านระดับประถมศึกษาจะช่วยให้นักเรียนสนใจกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนและเรียนอย่างมีความสุข อีกทั้งสามารถช่วยเหลือนักเรียนที่ยังไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ทั้งยังสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สอดคล้องกับความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก และยังทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพดีขึ้น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม และใบงานเสริมการเรียนรู้ คือ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวทศนิยมน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกิดความเข้าใจและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดการเรียนรู้ดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวทศนิยมน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง



การบวทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เชิงคุณภาพ

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การบวทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) อยู่ในระดับมาก

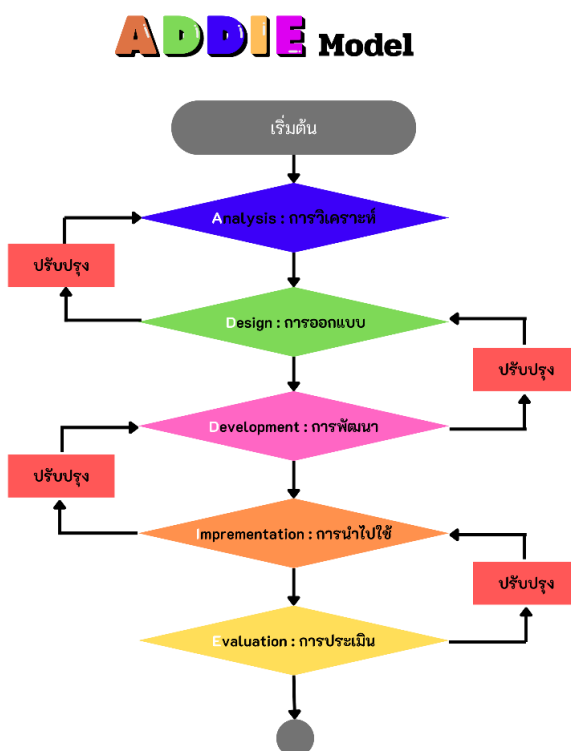
ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การวางแผนการสร้างสื่อ

การดำเนินการวางแผนการสร้างสื่อการเรียนการสอนตามรูปแบบ ADDIE Model มีรายละเอียดตามผังงาน (Flowchart) ดังนี้



3.2 การดำเนินงานตามแผน

ผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อ ตามรูปแบบ ADDIE Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นการวิเคราะห์ (A: Analysis) มีขั้นตอน ดังนี้

1.1) ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์และวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อจำแนกกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล โดย





กำหนดเป็นเนื้อหาย่อย ศึกษาหลักการและเทคนิควิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอนรูปแบบการนำเสนอรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2) วิเคราะห์สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในโรงเรียน พบว่า สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในโรงเรียนส่วนใหญ่อยู่ในรูปของเอกสาร หนังสือเรียน คุณครูจึงใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่บรรลุตามเป้าหมาย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่สามารถแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน

1.3) วิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการบวทศนิยม เนื่องด้วยนักเรียนตั้งเลขไม่ตรงหลัก ไม่รู้ตำแหน่งหลักส่วนต่าง ๆ ของทศนิยม และสืบเนื่องมาจากปัญหาด้านการอ่านของผู้เรียนหรือเนื้อหาบางตอนยากที่จะอธิบายให้เข้าใจได้ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่ำ เป็นผลกระทบโดยตรงต่อการเรียนระดับที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่องการบวทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

1.4) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร

1.5) ศึกษาการสร้างเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวทศนิยม

(1) เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

(2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวทศนิยม

2) ขั้นตอนการออกแบบ/สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (D: Design)

2.1) ออกแบบตัวละคร และคำถาม

2.2) สร้างเกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) บนแพลตฟอร์ม Genially โดยมีหน้าต่างเกม ได้แก่ หน้าหลัก, คำถาม (มี 3 ระดับ ง่ายไปยาก), จบเกม

2.3) ผู้พัฒนาทดสอบระบบการทำงานของเกม

3) ขั้นตอนพัฒนา (Development)

1) จัดทำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

(1) ประเภท หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) สำหรับเป็นใบความรู้ แหล่งสืบค้น สำหรับกิจกรรมการเรียนการสอน

(2) ประเภท เทมเพลต (Template) เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) สำหรับเป็นกิจกรรมการเรียนรู้

2) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

4) ขั้นตอนนำไปใช้ (I: Implementation)

(1) การใช้สื่อนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

นำเกมจัดการเรียนการสอนกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

(2) 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 รอการตรวจสอบอนุมัติจากผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน
- 5) เผยแพร่บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center โดยได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

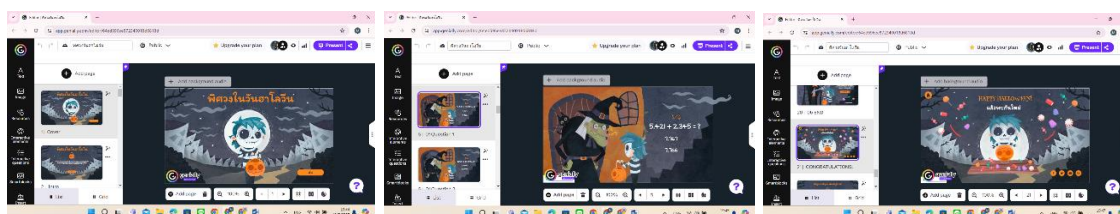
5) ขั้นตอนการประเมินผล (E: Evaluation)

- (1) ประเมินผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวกทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- (2) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การบวกทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)
- (3) จัดทำแบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-Practice)

3.3 การสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center

สร้างเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

- (1) สร้างหน้าหลักก่อนเข้าเกม กำหนดปุ่มเริ่มเกม
 - (2) กำหนดจุดประสงค์ของเกม ให้ทำอะไร เพื่ออะไร แล้วทำที่สุดต้องทำอะไร
 - (3) กำหนดด่านต่าง ๆ ของเกมซึ่งแต่ละด่านความยากง่ายไม่เท่ากัน โดยเรียงจากง่ายไปยาก
 - ด่านที่ 1 ด่านแม่มด เป็นการตอบคำถามที่มีตัวเลือก 2 ตัวเลือก
 - ด่านที่ 2 ด่านหมาป่า เป็นการตอบคำถามที่มีตัวเลือก 3 ตัวเลือก
 - ด่านที่ 3 ด่านผีดิบ เป็นการตอบคำถามที่มีตัวเลือก 4 ตัวเลือก
- เมื่อผ่านแต่ละด่านนักเรียนจะได้ลูกอมด่านละ 1 เม็ด เมื่อได้ลูกอมครบทั้ง 3 เม็ดแล้วถือว่าเสร็จภารกิจ



ภาพที่ 1 การสร้างเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

3.4 การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผล ของสื่อที่สร้าง/พัฒนา

- (1) มีร่องรอย หลักฐาน แสดงการนำ สื่อที่สร้าง/พัฒนาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning)

นำสื่อเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567





ภาพที่ 2 การสอนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามการบวกทศนิยม(1)



ภาพที่ 3 การสอนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามการบวกทศนิยม(2)

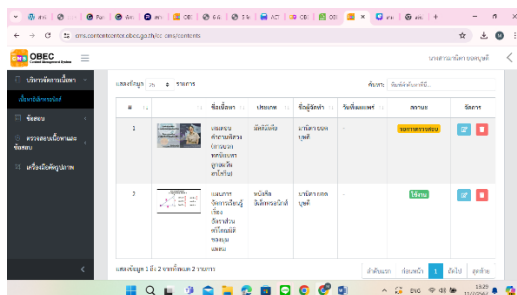


ภาพที่ 4 การสอนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามการบวกทศนิยม(3)

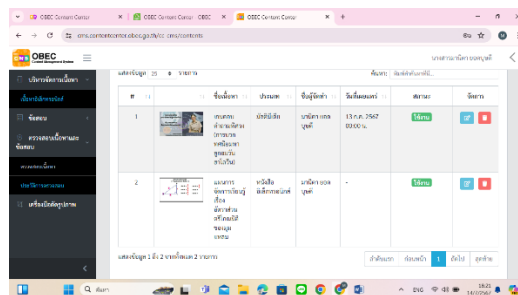


ภาพที่ 5 การสอนโดยใช้สื่อเกมตอบคำถามการบวกทศนิยม(4)

(2) มีร่องรอย หลักฐาน สื่อที่สร้าง/พัฒนาได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
เผยแพร่บนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center โดยได้รับการอนุมัติให้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center



ภาพที่ 6 ดำเนินการเผยแพร่สื่อ รออนุมัติ



ภาพที่ 7 ดำเนินการเผยแพร่สื่อได้รับการอนุมัติ

4.ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

1) ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.56/81.50 ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนาที่ตั้งไว้ 80/80 ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบฝึกหัดหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E1/E2
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E2	
20	4.68	23.4	20	16.65	83.25	23.4/83.25

จากตารางที่ 1 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 23.4/83.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้



2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกทศนิยมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียน ($n = 31$)

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	P-Value
ก่อนเรียน	31	4.68	1.87	27.13*	0.0000
หลังเรียน	31	16.65	1.38		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 คะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.87 คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.65 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 1.38 และค่า t-test เท่ากับ 27.13 สรุปได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) มีความสามารถในการบวกทศนิยม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา จังหวัดพิจิตร มีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การบวกทศนิยม โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ครูมีการเตรียมการสอน	3.00	0.00	มาก
2. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	3.00	0.00	มาก
3. นักเรียนมีความสุขกับการเรียน	3.00	0.00	มาก
4. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	3.00	0.00	มาก
5. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	3.00	0.00	มาก
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	3.00	0.00	มาก
7. มีการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีความเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
8. มีการกำหนดเกณฑ์การวัดผลและประเมินผลอย่างชัดเจน	3.00	0.00	มาก
9. มีการวัดผลเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ตามความเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	3.00	0.00	มาก
11. สภาพของห้องเรียน สะอาด มีความเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
12. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	3.00	0.00	มาก
13. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
14. ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา	3.00	0.00	มาก
15. ห้องเรียน สื่อและสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องเรียนอย่างเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
รวมเฉลี่ย	3.00	0.00	มาก





ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหา ลูกอมวันฮาโลวีน) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมตอบคำถาม พิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.2.1 ประโยชน์ที่ได้กับนักเรียน

- 1) นักเรียนได้เรียนรู้การหาผลบวกทศนิยม
- 2) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

4.2.2 ประโยชน์ที่ได้กับครู

- 1) ครูได้สร้างสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอม วันฮาโลวีน) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 2) ครูได้รับการพัฒนาความรู้ความสามารถที่เหมาะสมกับวิชาชีพ

4.2.3 ประโยชน์ที่ได้กับผู้บริหาร

ผู้บริหารได้บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถเผยแพร่ ประสิทธิภาพและความรู้ให้กับบุคลากรภายในโรงเรียน เพื่อนำไปสร้างหรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้กลุ่ม สารการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่อไป

4.2.4 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

- 1) โรงเรียนมีสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหา ลูกอมวันฮาโลวีน) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เหมาะสมกับสถานศึกษา นำสื่อการเรียนรู้ นี้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี
- 2) โรงเรียนได้รับความเชื่อมั่นในการจัดการเรียนการสอนจากชุมชน

4.2.5 ผลที่เกิดกับผู้ปกครองและชุมชน

- 1) ผู้ปกครอง ชุมชนมีความเชื่อมั่นในคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน
- 2) ผู้ปกครอง ชุมชนตระหนักและให้ความสำคัญของระบบการศึกษา

5. บทเรียนที่ได้รับ

- 1) การออกแบบและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และส่งผลดีต่อการสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่ดีของผู้เรียน
- 2) การปรับปรุงและแก้ไข สื่อ/นวัตกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ส่งผลให้สื่อ/นวัตกรรมมีคุณภาพ มากยิ่งขึ้น
- 3) การจะดำเนินกิจกรรมเพื่อให้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ต้องอาศัยความมุ่งมั่นตั้งใจในการเตรียม ความพร้อมและศึกษาทำความเข้าใจก่อนการใช้งานสื่อ/นวัตกรรม รวมถึงกำหนดข้อตกลงในการจัดกิจกรรม กับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมให้ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น

- 1) ควรศึกษาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ที่ใช้ เกมประกอบการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 2) ควรพัฒนาเกมประกอบการสอนให้มีความสร้างสรรค์และหลากหลาย มีความสอดคล้องเหมาะสมกับวัย และระดับความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน



6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

6.1 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

(1) ผู้อำนวยการโรงเรียน มีนโยบายสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถทางด้านวิชาการ การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนให้มีความหลากหลาย โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้สนับสนุนในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการให้ข้อเสนอแนะ และการนิเทศภายในเพื่อให้ได้สื่อการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพกับผู้เรียน

(2) คณะครูและบุคลากรในโรงเรียน ที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย

6.2 วิธีการที่ช่วยให้ผลงานประสบผลสำเร็จ

(1) ปัจจัยด้านผู้สอน ต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ควบคุมอารมณ์ได้ดี และสร้างบรรยากาศที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอน

(2) ปัจจัยด้านผู้เรียน การเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน ให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งสำคัญก็คือ การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จะต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้เกิดการแสดงความคิดเห็น แต่อย่างไรก็ตามผู้เรียนจะเป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง มีวินัยและมีการวางแผนระบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับรูปแบบชีวิตของตนเอง จึงทำให้เกมประกอบการสอน เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

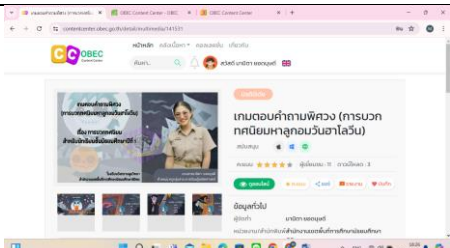
(3) ปัจจัยด้านสื่อการสอน อุปกรณ์ควรมีเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน หากไม่เพียงพอควรเสนอต่อทีมบริหารด้านวิชาการของโรงเรียน เพื่อพิจารณาขอจัดสรรอุปกรณ์ในห้องเรียนให้เพียงพอ

(4) ปัจจัยด้านวิธีการสอน จากผลการวิเคราะห์การแบ่งกลุ่มย่อยให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนในห้องเรียน จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ครบทุกคน ระยะเวลาการสอนต้องเพียงพอต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรมีการบ้านให้ศึกษาทบทวนด้วยตนเอง

7. การเผยแพร่

การเผยแพร่ผลงาน เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) ดังนี้

1) OBEC Content Center

	
ภาพที่ 7 เผยแพร่ผลงานบน OBEC Content Center	ภาพที่ 8 Qr Code สื่อบนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center

2) Genially

	
ภาพที่ 9 เผยแพร่ผลงานบน Genially	ภาพที่ 10 Qr Code สื่อบนแพลตฟอร์ม Genially





8. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

พิจิตรา ธงพานิช. (2560). วิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. นครปฐม :

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน เรื่อง นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. กรุงเทพฯ.

พริยา เลิกชัยภูมิ. (2556). ประสิทธิภาพการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมทางคณิตศาสตร์ ส าหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร.





ภาคผนวก

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

นางสาวมานิตา ยอดบุษดี ตำแหน่ง ครู





โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา

คู่มือการใช้สื่อ

นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

เกมตอบคำถามพิศวง

(การบอกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



นางสาวมานิตา ยอดบุษดี
ตำแหน่งครู

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัด มีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการประยุกต์ใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนรู้ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Obec Content Center) เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ข้าพเจ้า นางสาวมานิตา ยอดบุษดี ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร ขอเสนอผลงาน การสร้างสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวกทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน) เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน การวิจัยและพัฒนาสื่อการสอน และการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้บนระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ OBEC Content Center ขึ้น

ผู้จัดทำจึงได้จัดทำรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประเภท ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือกผลปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) และเพื่อให้เป็นประโยชน์สูงสุด ต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนต่อไป

นางสาวมานิตา ยอดบุษดี
ผู้จัดทำ





สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

ข้อมูลพื้นฐาน.....	1
จุดประสงค์ของการผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล.....	1
กลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อดิจิทัล.....	1
ขั้นตอนการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center.....	2
แผนการจัดการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING.....	4





คู่มือการใช้สื่อเกมเกมตอบคำถามพิศวง

ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อสื่อ เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

ชื่อผู้ผลิต นางสาวมานิตา ยอดบุษดี ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ค1.1 ม.1/1 เข้าใจจำนวนตรรกยะและความสัมพันธ์ของจำนวนตรรกยะ และใช้สมบัติของจำนวนตรรกยะในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และปัญหาในชีวิตจริง

จุดประสงค์ของการผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การบวทศนิยม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การบวทศนิยม โดยใช้เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหาลูกอมวันฮาโลวีน)

กลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อดิจิทัล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ขั้นตอนการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

คู่มือเกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหลูกอมวันฮาโลวีน)

1. ขั้นตอนการเข้าเกม 3 ช่องทาง ดังนี้

1) ค้นหาบนเว็บเบราว์เซอร์

Google >> Obec content center >> multimedia >> ตัวกรอง >> ระดับชั้น >>มัธยมศึกษาปีที่ 1 >> กลุ่มสาระการเรียนรู้ >> คณิตศาสตร์ >> มาตรฐานการเรียนรู้ >> มาตรฐาน ค1.1 >> ตัวชี้วัด >> 1. เข้าใจจำนวนตรรกยะ >> เกมตอบคำถามพิศวง (การบวทศนิยมหลูกอมวันฮาโลวีน)

2) ลิงก์OBEC Content Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/multimedia/141531>

3) ลิงก์Genially

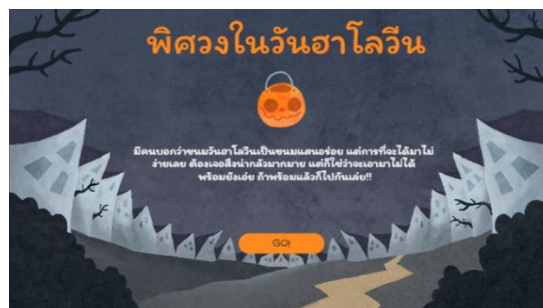
<https://view.genially.com/64ed596ee872340018d6818d/interactive-content->

2. ขั้นตอนการทำงานระบบเกม

1) กดเริ่ม



2) อ่านจุดประสงค์ของเกมจากนั้น กด GO!



3) จะปรากฏด้านทั้ง 3 ด้าน กดไปที่ด้านแรก (ด้านแม่มด) เป็นคำถามการบวทศนิยม มีตัวเลือก 2 ตัวเลือก ตอบคำถามให้ถูกต้องจนครบเพื่อแรกกับลูกอม



4) กดด้านถัดไป (ด้านหมาป่า) เป็นคำถามการบวทศนิยม มีตัวเลือก 3 ตัวเลือก ตอบคำถามให้ถูกต้องจนครบเพื่อแรกกับลูกอมเม็ดที่ 2





5) กดด้านถัดไป (ด้านผีดิบ) เป็นคำถามการบวกทศนิยม มีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ตอบคำถามให้ถูกต้องจนครบเพื่อแรกกับลูกอมเม็ดที่ 3



6) เมื่อตอบคำถามจนได้ลูกอมครบแล้วถือว่าภารกิจสำเร็จ



แผนการจัดการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING

เรื่อง การเขียนกราฟ

ระดับชั้น: ม.1
วิชา: คณิตศาสตร์ 1
ออกแบบโดย: นางสาวนันทา ยอดบุญดี

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถหาผลบวกของทศนิยมที่ตำแหน่งให้ (H)
2. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา (P)
3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

ACTIVE LEARNING PLAN

ตัวชี้วัด

ค.1.1 ม.1/1 เข้าใจจำนวนตรรกยะและความสัมพันธ์ของจำนวนตรรกยะ และใช้สมบัติของจำนวนตรรกยะในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และปัญหาในชีวิตจริง

สาระสำคัญ

การบวกทศนิยมที่เป็นจำนวนบวกด้วยทศนิยมที่เป็นจำนวนบวก ให้นำเลขโดดที่อยู่ในหลักเดียวกันหรือตำแหน่งเดียวกันมาบวกกัน โดยใช้วิธีเดียวกันกับการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวก ซึ่งจะได้คำตอบเป็นทศนิยมที่เป็นจำนวนบวก

คำถามเพื่อการคิดเชิงรุก

- นักเรียนมีวิธีการหาผลบวกของจำนวนเต็มได้หรือไม่ มีหลักเกณฑ์อย่างไร
- นักเรียนคิดว่าทศนิยมมีสมบัติการสลับที่การบวก สมบัติการเปลี่ยนหมู่การบวก และการบวกทศนิยมด้วยศูนย์หรือไม่

Introduction นำเข้าสู่เนื้อหา (10 นาที)

1. นักเรียนทบทวนหลักเกณฑ์การหาผลบวกของจำนวนเต็ม และศึกษาการบวกทศนิยมที่เป็นจำนวนบวก เพื่อนำไปสู่ การหาผลบวกของทศนิยมที่เป็นจำนวนบวกและจำนวนลบ จากตัวอย่างใน Power point (A)
2. นักเรียนศึกษา สมบัติการสลับที่การบวก สมบัติการเปลี่ยนหมู่การบวก และการบวกทศนิยมด้วยศูนย์ (A)

Assessment การประเมิน

1. สัมภาษณ์พฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ประเมินการตอบคำถาม

Action/Activity กิจกรรมการเรียนรู้ (30 นาที)

1. นักเรียนร่วมกันเล่นเกม "พิศววนาโรวิน" (D)(C)
2. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 4.3 เรื่องการบวกทศนิยม (D)(C)

Assessment การประเมิน

1. สัมภาษณ์พฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ประเมินการตอบคำถามในเกมของนักเรียน



Consolidation ประมวลรู้สิ่งที่ได้เรียนรู้ (10 นาที)

นักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบวกทศนิยม (C)

Assessment การประเมิน

1. สัมภาษณ์พฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ประเมินการตอบคำถาม

Materials สื่อและอุปกรณ์ประกอบการสอน

1. Power point การบวกทศนิยม และทบทวนการบวกจำนวนเต็ม
2. เกมออนไลน์ "พิศววนาโรวิน"
3. แบบฝึกทักษะที่ 4.3 เรื่องการบวกทศนิยม

Preparation การเตรียมตัวก่อนสอน

1. เตรียมอุปกรณ์ สื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

Instructional Focus จุดเน้นในการสอน

มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา ตระหนักในคุณค่าและเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ทำงานเป็นทีมอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

Absorb28.6..... %

- ☐ Reading การอ่าน
- ☒ Listening การฟัง
- ☒ Watching การดู
- ☐ Field trip การทัศนศึกษา

Do28.6..... %

- ☒ Solving การแก้ปัญหา
- ☒ Practicing การฝึกปฏิบัติ
- ☒ Playing การเล่น
- ☐ Role-playing บทบาทสมมติ
- ☐ Searching การค้นคว้า
- ☐ Organizing การจัดระเบียบ การเรียบเรียง
- ☐ Building/Creating การสร้าง

Connect42.8..... %

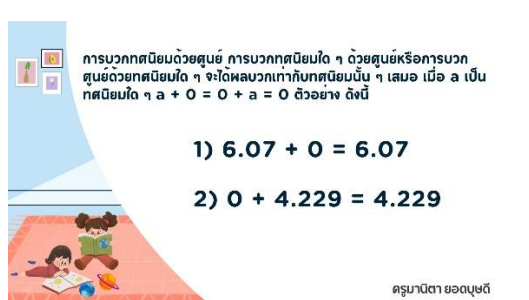
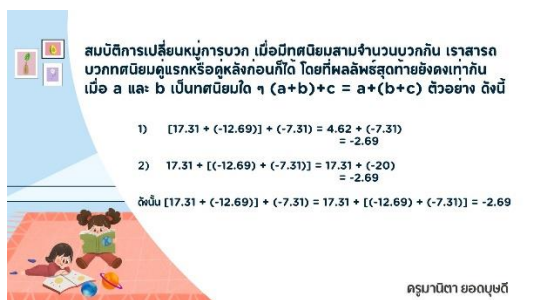
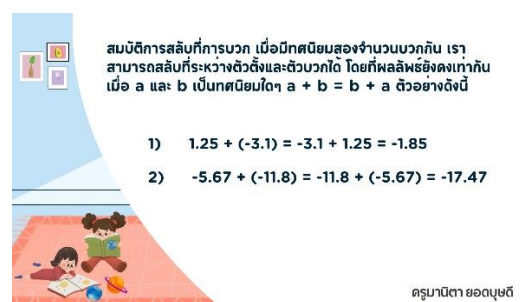
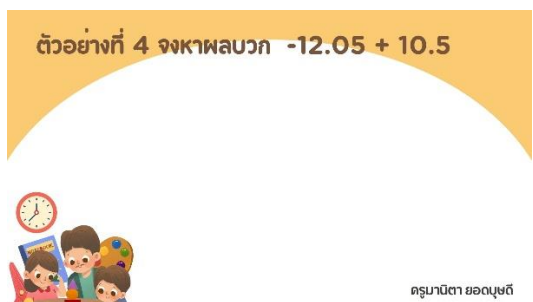
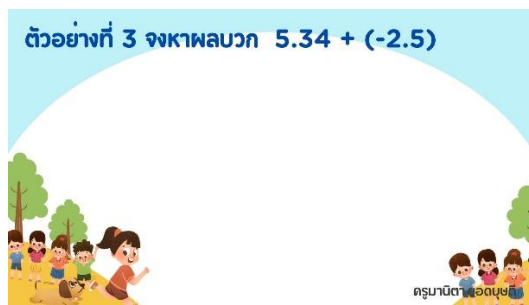
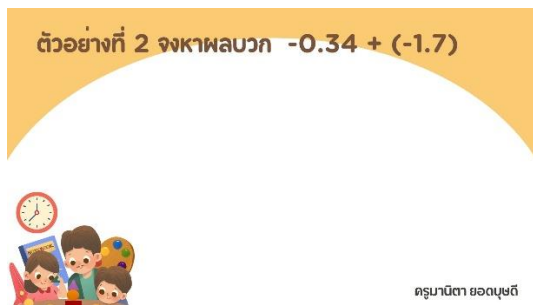
- ☒ Reflection การสะท้อนคิด
- ☒ Creating project/original work การสร้างชิ้นงานใหม่
- ☐ Storytelling การเล่าหรือนำเสนอเรื่องราว
- ☐ Arguing/debating การโต้เถียง
- ☐ Giving related example การให้ตัวอย่างหรือกรณีศึกษา
- ☒ Teaching and shgaring to others การได้สอนและแลกเปลี่ยนกับเพื่อน

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้





สื่อการสอนก่อนเริ่มเกม





โรงเรียนวังทรายพูนวิทยา

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

