



นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

เกมตารางสูตรคูณहरषा

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นป.๖



นางสาวรัตนารณ โตศรีธนวัต

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การจัดทำนวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณहरषा เพื่อแก้ปัญหาการท่องจำแม่สูตรคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง (ใจดีอุปถัมภ์) เพื่อพัฒนาความรู้ แก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่อง และฝึกทักษะการคูณและการหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ เพื่อให้นักเรียนใช้ฝึกได้ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน โดยจัดทำอุปกรณ์ชุดฝึกให้นักเรียนได้เห็นเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น พร้อมมีเนื้อหาประกอบคำอธิบายเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง มีกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

โดยมุ่งหวังว่าเมื่อนำนวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณहरषा มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วจะช่วยแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณไม่คล่องและพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการคูณและการหาร ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนชั้นสูงต่อไป รวมทั้งเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เกิดความรู้สึที่ดีเกี่ยวกับการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นการพัฒนาการสอนคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้นและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรอีกด้วย

นางสาวรัตนภรณ์ โตศรีชนวัด
โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงาน	๑
ความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๒
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ	๖
ปัจจัยความสำเร็จ	๗
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)	๗
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๗
ข้อเสนอแนะ	๗
ภาคผนวก	๘

แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ปีการศึกษา ๒๕๖๕

ชื่อผลงาน นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณหรรษา เพื่อแก้ปัญหาการท่องจำแม่สูตรคูณ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง (ใจดีอุปถัมภ์)

ชื่อเจ้าของผลงาน นางสาวรัตนภรณ์ โตศรีธนวัต

โรงเรียน คลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

สังกัด สพป./สพม. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑

โทรศัพท์ ๐๒-๔๖๑๑๗๙๙ โทรสาร ๐๒-๔๖๑๑๕๖๑

โทรศัพท์มือถือ ๐๘๓-๑๒๐๒๑๔๗ email peemairattanaporn@gmail.com

ประเภทผลงาน ☐ ผู้บริหารสถานศึกษา
☒ ครู
☐ นักเรียน
☐ บุคลากรทางการศึกษา/ผู้รับผิดชอบโครงการ

๑. ความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๑.๑ เหตุผลที่เกิดจากแรงบันดาลใจความจำเป็นปัญหาหรือความต้องการ

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เป็นขั้นตอน เพื่อใช้แก้ปัญหาต่างๆ ที่ซับซ้อน คณิตศาสตร์เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ตลอดเวลา คณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของประชาชนทุกชาติ การคูณเป็นทักษะที่สำคัญเพราะเป็นทักษะทางคณิตศาสตร์ที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความจำเป็นที่จะต้องใช้ในการเรียนคณิตศาสตร์ขั้นสูง รวมทั้งเป็นทักษะที่สัมพันธ์กับการบวก การลบ และการหาร ทักษะการคูณต้องอาศัยทักษะการบวกเป็นพื้นฐาน ส่วนการลบและการหารต้องอาศัยการบวกและการคูณ ดังนั้น ถ้านักเรียนมีทักษะการคูณที่ดีจะทำให้มีทักษะอื่น ๆ ตามไปด้วย เมื่อไปศึกษารายละเอียดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วพบว่า นักเรียนมีปัญหาเรื่องการคูณมากที่สุด เพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นเรื่องยากทั้งครูผู้สอนและนักเรียน ครูผู้สอนต้องใช้สื่อรูปธรรมมาช่วยสอนให้มาก จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดมโนคติและทักษะการคูณ เป็นการสอนให้นักเรียนเกิดแนวคิดและสอนวิธีทำโดยการนำวิธีทำไปสัมพันธ์กับแนวคิดเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระทำได้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการคูณของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้สาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร อาจเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ คือ ปัญหาจากตัวนักเรียน เช่น นักเรียนขาดความรู้พื้นฐานที่ดีจากการเรียนในระดับชั้นต้น นักเรียนขาดความรับผิดชอบ ขาดความสนใจ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

ในปัจจุบันมีนักเรียนจำนวนไม่น้อยที่ไม่ชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เนื่องจากมีความคิดในแง่ลบเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ เช่น ยาก น่าเบื่อ เรียนไม่เก่ง เด็กเก่งเท่านั้นที่จะเรียนคณิตศาสตร์รู้เรื่อง เรียนไปก็ไม่ได้ใช้ เพราะมีเครื่องคิดเลข เป็นต้น ซึ่งจากความคิดเหล่านี้จะนำไปสู่ความไม่ตั้งใจเรียน แต่ถ้ามองให้ลึกลงไปปัญหาจริงๆ แล้ว การที่นักเรียนไม่ชอบเรียนคณิตศาสตร์เป็นเพราะมีพื้นฐานในการคำนวณที่ไม่ดี เช่น การบวก การลบ การ

คุณ การหาร หรือแม้กระทั่งการท่องสูตรคูณที่ใครหลายคนมองข้าม ไม่สนใจในการท่อง การท่องสูตรคูณเป็นสิ่งที่สำคัญในการคิดคำนวณทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา นักเรียนที่ท่องสูตรคูณ คุณไม่คล่อง จะคิดคำนวณได้ช้า ได้คำตอบที่ผิดและไม่สนุกกับการเรียน และมีพฤติกรรมการใช้เครื่องคิดเลขแทนการคำนวณด้วยตนเอง ซึ่งการแก้ปัญหามีด้วยกันหลายวิธี เช่น การใช้นวัตกรรมบิงโกสูตรคูณ การใช้เพลงสูตรคูณเข้ามาเสริม หรือการให้นักเรียนท่องสูตรคูณพร้อมกัน ให้ท่องเป็นรายบุคคล เป็นต้น

จากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ ในปีการศึกษา ๒๕๖๕ ภาคเรียนที่ ๑ ผลการประเมินนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ บางคนยังท่องสูตรคูณไม่คล่อง ผู้รายงานในฐานะครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว จึงหาแนวทางที่จะพัฒนาปรับปรุงแก้ไขด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ดังนั้น วิธีหนึ่งที่จะเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน คือ การหาสื่อ หรือ กิจกรรมเสริมมาประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจ และการเรียนรู้ของนักเรียน โดยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านบวกรกน้อย พบว่า นักเรียนจะชอบเล่นเกมหรือชอบกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง

๑.๒ แนวคิดหลักการ ทฤษฎีรูปแบบ วิธีการ

แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมผลงาน “นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณहरषा” เพื่อแก้ปัญหการท่องจำแม่สูตรคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) ซึ่งประกอบด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้รายงานจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีความคิดที่จะนำตารางสูตรคูณมาประยุกต์ใช้กับการเรียนคณิตศาสตร์ โดยได้ทำการสร้างนวัตกรรมสื่อการจัดการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “เกมตารางสูตรคูณहरषा” ซึ่งเป็นสูตรคูณ แม่ ๑ – ๑๒ นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน เพื่อพัฒนาความรู้ แก้ปัญหการท่องสูตรคูณไม่คล่อง และฝึกทักษะการคิดคำนวณ การคูณ และการหาร นอกจากนี้นักเรียนจะมีความเข้าใจเกี่ยวกับตัวตั้งคูณ ตัวคูณ ผลคูณ กฎการสลับที่การคูณ ประโยคสัญลักษณ์การคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ เพื่อให้นักเรียนใช้ฝึกได้ทั้งในเวลาเรียน และนอกเวลาเรียน โดยมุ่งหวังว่าเมื่อนำเกมตารางสูตรคูณहरषามาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วจะสามารถช่วยแก้ปัญหการท่องสูตรคูณไม่คล่องของนักเรียน และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการคูณ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนชั้นสูงต่อไป รวมทั้งเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความรู้สึทเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้เกิดความรู้สึทที่ดีเกี่ยวกับการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นการพัฒนาการสอนคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้นด้วย

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๒.๑ วัตถุประสงค์สอดคล้องกับความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรม

๑. เพื่อนำนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषา” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ฝึกทักษะการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณहरषา” ให้สูงขึ้น

๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

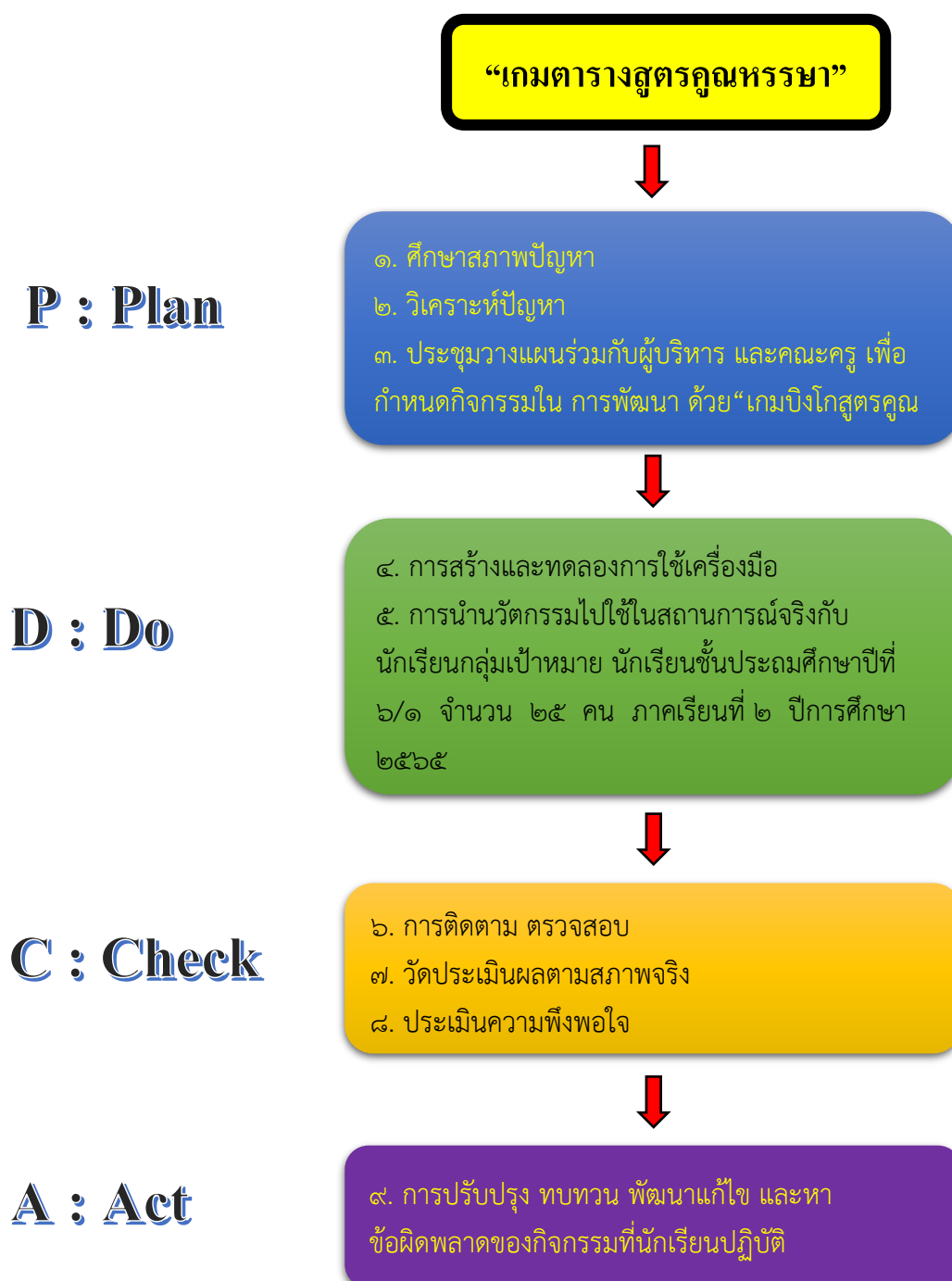
๑. เชิงปริมาณ นักเรียนโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ จำนวนนักเรียน ๒๕ คน

๑. เชิงคุณภาพ นักเรียนโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ จำนวนนักเรียน ๒๕ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณหรรษา” สูงขึ้น

๒. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

ขั้นตอนการพัฒนา การพัฒนา “เกมตารางสูตรคูณหรรษา” ผู้รายงานได้การดำเนินงาน กิจกรรมตามวงจรการบริหารงานเชิงคุณภาพ (PDCA) ดังนี้



๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม

๓.๒.๑ วางแผน (Plan)

๑. ศึกษาสภาพปัญหา
๒. วิเคราะห์ปัญหา
๓. ประชุมวางแผนร่วมกับผู้บริหาร และคณะครู เพื่อกำหนดกิจกรรมในการพัฒนาด้วย “เกมตารางสูตรคูณหารษา”

๓.๒.๒ ดำเนินงาน (Do)

๑. ศึกษาเนื้อหาตามหลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒. เลือกหัวข้อที่ต้องการทำสื่อการเรียนการสอน ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานเรื่อง การคูณ การหาร แล้วเลือกทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้เรื่อง การคูณ การหารที่น่าสนใจ มาจัดทำอุปกรณ์ชุดฝึก เพื่อให้ นักเรียนมองเห็นเป็นรูปธรรม ง่ายต่อการทำความเข้าใจ
๓. ออกแบบอุปกรณ์ชุดฝึก
๔. จัดหาวัสดุอุปกรณ์
๕. ทำอุปกรณ์ชุดฝึก ตามขั้นตอนดังนี้
 - ส่วนที่ ๑ “เกมตารางสูตรคูณหารษา” จัดทำเป็นไว้นิขนาดตามต้องการ
 - ส่วนที่ ๒ โจทย์การคูณ มาจาก <https://wheelofnames.com/th/ywa-๒๔p> หรือ ปริ้นใส่กระดาษ A๔ แล้วเคลือบพลาสติก ตัดตามขนาดที่ต้องการ จัดทำเป็นชุดให้นักเรียนได้จับฉลาก
 - ส่วนที่ ๓ หมากรางสูตรคูณ ใช้วัสดุเหลือใช้จากฝาขวดน้ำ หรือ ฝาขวดน้ำอัดลม เป็นต้น
 - ส่วนที่ ๕ แผ่นบิงโกสูตรคูณ ปริ้นใส่กระดาษ A๔ แล้วเคลือบพลาสติก
 - ส่วนที่ ๔ คู่มือการเล่น “เกมตารางสูตรคูณหารษา”
๖. จัดทำแผนการสอนเรื่อง “เกมตารางสูตรคูณหารษา”
๗. นำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอนที่ทำไว้

๓.๒.๓ ตรวจสอบ (check)

๘. นิเทศ กำกับ ติดตาม ตรวจสอบ ประเมิน
๙. วิธีการตรวจสอบขั้นนวัตกรรมตรวจสอบปัญหาเพื่อหาสาเหตุข้อบกพร่องแต่ละขั้นตอนแล้วนำ นวัตกรรมมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำกลับมาใช้ซ้ำ
๑๐. ผลการตรวจสอบซ้ำเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย สามารถพัฒนา ทักษะการคูณ การหาร โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณหารษา” ในการคูณ และการหารได้ถูกต้องและใช้ระยะเวลาในการ คิดคำนวณน้อยลง และได้บางคนสามารถเสนอแนะเพื่อนได้
๑๑. ประเมินผลการใช้สื่อ

๓.๒.๔ การปรับปรุง (Action)

๑๒. นำผลไปปรับปรุงพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ดียิ่งขึ้น
- ต่อไป

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

ประสิทธิภาพการดำเนินการจัดทำนวัตกรรม (Best Practice) นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณहरषา เพื่อแก้ปัญหาการท่องจำแม่สูตรคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง (ใจดีอุปถัมภ์) ข้าพเจ้าดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลองที่กำหนดไว้ ดังนี้

๑. วางแผนการพัฒนาความสามารถในการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณहरषา”

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) จำนวน ๒๕ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๓. ทดสอบนักเรียนก่อนการเรียนรู้โดยใช้ แบบทดสอบก่อนเรียนตารางสูตรคูณ แม่ ๒-๑๒ และ เกมตารางสูตรคูณहरषา

๔. ดำเนินการใช้ “เกมตารางสูตรคูณहरषา” เป็นระยะเวลา ๒ เดือน (๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ – ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๕) สัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมง เป็นเวลาจำนวน ๘ ชั่วโมง

๕. ทดสอบนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนตารางสูตรคูณ แม่ ๒-๑๒ และ เกมตารางสูตรคูณहरषา

๖. นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๗. สะท้อนผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

๓.๔ การใช้ทรัพยากรและงบประมาณ

ต้นทุนการผลิตนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषา”

๑. ค่าปริ้นแผ่นตารางสูตรคูณ	ราคา	๕๐	บาท
๒. ค่าพลาสติกเคลือบบัตร	ราคา	๒๐๐	บาท
๓. ค่าไว้นิลเกมตารางสูตรคูณ	ราคา	๑๐๐	บาท
๔. ค่าเหล็กขึ้นแปะคำตอบ	ราคา	๕๐	บาท

๕. แผ่นตารางบิงโกสูตรคูณ (นำมาบูรณาการจากเกมบิงโกสูตรคูณ)

ราคาทั้งหมด ๔๐๐ บาท

รวมระยะเวลาผลิตจัดทำสื่อ ประมาณ ๑ อาทิตย์

วัสดุอุปกรณ์

- ไวนิลเกมตารางสูตรคูณ
- แผ่นตารางสูตรคูณ
- ฝาขวดน้ำ
- พลาสติกเคลือบบัตร
- เครื่องเคลือบบัตร
- เครื่องปริ้นเตอร์
- คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต
- แล็กซีนสีต่างๆ

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ มีหลักฐาน หรือข้อมูลประกอบชัดเจน

๑. การนำนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषा” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผักทักษะการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณहरषा” สูงขึ้น

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน สามารถแก้ปัญหาและพัฒนางานได้สอดคล้องกับสถานการณ์ตรงตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายอย่างครบถ้วน

๑. นำนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषा” ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ไปใช้ในการพัฒนาการท่องสูตรคูณ การคูณและการหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ จำนวน ๒๕ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้

๒. นำนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषा” ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ไปใช้สร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ของ นักเรียนที่ท่องสูตรคูณ การคูณ และการหารไม่คล่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปจนถึงปานกลาง โดยเปลี่ยน รูปแบบกิจกรรมวิชาการมาเป็นนันทนาการ ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุก ในการเรียนรู้และภูมิใจในความสามารถ ของตนเอง

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ สิ่งที่ได้เรียนรู้หรือประสบการณ์จากการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม /ทำให้มีองค์ความรู้/เกิดทักษะกระบวนการ/สามารถพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม และให้เกิดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ ร่วมกัน เป็นแบบอย่างต่อสาธารณชนได้

๑. การนำนวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณहरषा” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผักทักษะการจำสูตรคูณ การคูณ และการหาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยใช้ “เกมตารางสูตรคูณहरषा” สูงขึ้น

๓. เป็นแบบอย่างการพัฒนาสื่อที่ทันสมัย แปลกใหม่และนำไปใช้พัฒนานักเรียนที่ที่ท่องสูตรคูณ การคูณ และการหารไม่คล่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำไปจนถึงปานกลางได้จริงในการพัฒนาการคูณ และการหารของนักเรียนให้ดีขึ้น อีกทั้งสามารถใช้ได้ทุกเพศทุกวัยไม่จำกัดระดับชั้นเรียน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหารให้การส่งเสริมสนับสนุนในการพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน ข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาให้ความร่วมมือในการนำนวัตกรรมไปจัดการเรียนการสอนสู่ห้องเรียนคุณภาพระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้วิธีการดำเนินงานด้วยกระบวนการการ PDCA และ PLC นักเรียนให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ จนทำให้การใช้นวัตกรรมสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ อีกทั้ง ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการแก้ปัญหานักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และมีเวลาเอาใจใส่เมื่อนักเรียน อยู่ที่บ้านมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคูณ และการหารขึ้นตามศักยภาพ

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

ข้อสรุป ทักษะการคูณ และการหารเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาและฝึกฝนได้บุคคลใดได้รับการพัฒนา และฝึกอย่างต่อเนื่องก็จะมีทักษะการคูณ และการหาร เพื่อหาคำตอบได้ถูกต้อง

ข้อสังเกต การให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคูณ และการหารอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ต้องอาศัยความร่วมมือจากครูผู้สอนที่มีความตั้งใจจริงที่จะพัฒนานักเรียนร่วมกัน และปฏิบัติอย่างจริงจัง นักเรียนจึงจะเกิด ทักษะการคูณ และการหารได้ดีขึ้น

ข้อควรระวัง ในการจะนำนวัตกรรมไปพัฒนาหรือดำเนินให้ประสบผลสำเร็จมากขึ้นไป คือ ผู้สอนต้องวางแผน และต้องมีเวลามากพอในศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติกิจกรรมและส่งผลให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ได้มีการเผยแพร่ให้นักเรียนที่สอนโดยตรง และให้ครูผู้สอนที่อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้ยืมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ

๘. ข้อเสนอแนะ

๑. Best Practice นวัตกรรม “เกมตารางสูตรคูณหรรษา” นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทุก ระดับชั้นเรียน บูรณาการตามความเหมาะสม

๒. ผู้สอนต้องไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกดดันในการปฏิบัติกิจกรรม แต่ให้คอยแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีความสุข



แบบประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
 ประเมินครั้งที่ ๑ วันที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๕
 ประเมินครั้งที่ ๒ วันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			ระดับ
		แบบทดสอบ ก่อนเรียน	แบบทดสอบ หลังเรียน	สรุปผลการ ประเมิน	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๑	ปรับปรุง
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๖๓	๙๒	๔	ดีมาก
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๔๕	๗๐	๒	พอใช้
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๖๐	๗๘	๓	ดี
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๖๑	๗๖	๓	ดี
๖	เด็กหญิงธนิษฐา วงษ์จักรแก้ว	๗๐	๘๒	๓	ดี
๗	เด็กชายอภิวัฒน์ ใบศรี	๗๘	๙๐	๔	ดีมาก
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๕๕	๘๐	๓	ดี
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๙๕	๑๐๐	๕	ดีเยี่ยม
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๙๖	๑๐๐	๕	ดีเยี่ยม
๑๑	เด็กชายอนันต์ ทัดภูธร	๙๔	๙๘	๔	ดีมาก
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัฒน์	๙๕	๑๐๐	๕	ดีเยี่ยม
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลย้อย	๕๒	๗๕	๓	ดี
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎี พุกเจริญ	๗๕	๙๒	๔	ดีมาก
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๘๒	๙๕	๔	ดีมาก
๑๖	เด็กชายชาญณรงค์ บัวศรี	๘๐	๙๕	๔	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๗๘	๙๔	๔	ดีมาก
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๙๔	๑๐๐	๕	ดีเยี่ยม
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๙๔	๑๐๐	๕	ดีเยี่ยม
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๗๕	๙๐	๔	ดีมาก
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๘๐	๙๐	๔	ดีมาก
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๘๙	๙๘	๔	ดีมาก
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๘๔	๙๕	๔	ดีมาก
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๗๕	๘๘	๓	ดี
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เริงธรรม	๕๖	๘๐	๓	ดี

แบบประเมินแบบทดสอบก่อนเรียน / หลังเรียน เรื่อง นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณหารษา

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน				
	๕ ดีเยี่ยม	๔ ดีมาก	๓ ดี	๒ พอใช้	๑ ปรับปรุง
เติมคำตอบสูตรคูณได้ถูกต้องในแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน การใช้นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณหารษา	ทำแบบทดสอบได้คะแนน ๑๐๐ คะแนนเต็ม	ทำแบบทดสอบได้คะแนน ๙๐-๙๙ คะแนน	ทำแบบทดสอบได้คะแนน ๗๕-๘๙ คะแนน	ทำแบบทดสอบได้คะแนน ๖๐ - ๗๔ คะแนน	ทำแบบทดสอบได้คะแนน ๕๙ คะแนนลงมา

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๑ วันที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๒	๒	๖
๓	เด็กหญิงนภาพร ภูมิไธสง	๑	๑	๑	๓
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๑	๒	๒	๕
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๑	๑	๒	๔
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๑	๒	๒	๕
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๒	๒	๖
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๑	๑	๒	๔
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๒	๘
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๒	๘
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๒	๒	๒	๖
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัตน์	๓	๓	๒	๘
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลย่อย	๑	๑	๒	๔
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๒	๒	๒	๖
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๒	๒	๒	๖
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๒	๘
๑๙	เด็กหญิงนัทธชนัน ทับทิม	๓	๓	๒	๘
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิโลพรม	๒	๒	๒	๖
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๒	๒	๒	๖
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๒	๒	๒	๖
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๒	๒	๒	๖
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๑	๑	๒	๔

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๒ วันที่ ๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๗
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๑	๒	๑	๕
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๒	๒	๒	๖
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๑	๒	๒	๕
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๒	๓	๗
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๑	๒	๒	๕
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๒	๘
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๒	๘
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๒	๓	๒	๗
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัตน์	๓	๓	๒	๘
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลน้อย	๑	๒	๒	๕
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๒	๒	๒	๖
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๒	๒	๒	๖
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๒	๘
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๒	๘
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิโลพรม	๒	๒	๒	๖
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๒	๒	๒	๖
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๒	๒	๒	๖
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๒	๒	๒	๖
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เริงธรรม	๑	๒	๒	๕

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๓ วันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๗
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๑	๒	๑	๕
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๒	๒	๒	๖
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๑	๒	๒	๕
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๒	๓	๗
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๑	๒	๒	๕
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๒	๘
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๒	๘
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๒	๓	๒	๗
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัฒน์	๓	๓	๒	๘
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลย่อย	๑	๒	๒	๕
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ เสนเฟื่อง	๒	๒	๒	๖
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๒	๒	๒	๖
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๒	๘
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๒	๘
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี โลภรม	๒	๒	๓	๗
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๓	๒	๒	๗
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๒	๒	๗
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๒	๒	๓	๗
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เริงธรรม	๒	๒	๒	๖

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๔ วันที่ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคูณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๒	๓	๗
๓	เด็กหญิงนภาพร ภูมิโทสง	๑	๒	๑	๕
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๒	๒	๒	๖
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๑	๒	๒	๕
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๒	๓	๗
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๑	๒	๒	๕
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๓	๙
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๓	๙
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๒	๓	๒	๗
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัตน์	๓	๓	๓	๙
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลน้อย	๑	๒	๒	๕
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๒	๒	๒	๖
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๒	๒	๒	๖
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๓	๙
๑๙	เด็กหญิงนัทธชนัน ทับทิม	๓	๓	๓	๙
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๒	๒	๓	๗
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๓	๒	๒	๗
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๒	๒	๗
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๒	๒	๓	๗
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๒	๒	๒	๖

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๕ วันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๘
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๑	๒	๑	๕
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๓	๒	๒	๗
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ไบศรี	๒	๒	๓	๗
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๒	๒	๒	๖
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๓	๙
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๓	๙
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๒	๓	๒	๗
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัฒน์	๓	๓	๓	๙
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลย่อย	๒	๒	๒	๖
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ เสนเฟื่อง	๓	๓	๒	๘
๑๖	เด็กชายชาญณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๓	๒	๒	๗
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๓	๙
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๓	๙
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๒	๒	๓	๗
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๓	๒	๒	๗
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๒	๒	๗
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๒	๒	๓	๗
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๒	๒	๒	๖

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๖ วันที่ ๗ ธันวาคม ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๘
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๑	๒	๑	๕
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๓	๒	๒	๗
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๒	๓	๗
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๒	๒	๒	๖
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๓	๙
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๓	๙
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๓	๓	๓	๙
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัฒน์	๓	๓	๓	๙
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลย่อย	๒	๒	๒	๖
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๒	๒	๖
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๓	๓	๓	๙
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๒	๒	๖
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๓	๒	๒	๗
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๓	๙
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๓	๙
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๒	๒	๓	๗
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๒	๒	๖
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๓	๒	๒	๗
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๓	๓	๙
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๓	๒	๓	๘
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๒	๒	๒	๖

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๗ วันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคุณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๘
๓	เด็กหญิงนพพร ภูมิโทสง	๑	๒	๒	๖
๔	เด็กชายวรรณัฐ เกตุจินดา	๓	๒	๒	๗
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๒	๒	๒	๖
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๓	๓	๘
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๒	๓	๓	๘
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๒	๒	๒	๖
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๓	๙
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๓	๙
๑๑	เด็กชายอภิรักษ์ ทัดภูธร	๓	๓	๓	๙
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัตน์	๓	๓	๓	๙
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลน้อย	๒	๒	๒	๖
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๒	๓	๓	๘
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๓	๓	๓	๙
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๓	๓	๘
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๒	๓	๓	๘
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๓	๙
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๓	๙
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๒	๓	๓	๘
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๒	๓	๓	๘
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๒	๓	๓	๘
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๓	๓	๙
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๓	๒	๓	๘
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๒	๒	๓	๗

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)

แบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ
ประเมินครั้งที่ ๘ วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ			สรุปผลการประเมิน
		หาคำตอบสูตรคูณแม่ ๒-๑๒ ได้อย่างคล่องแคล่ว	เล่นเกมตารางสูตรคูณหรรษาได้ถูกต้อง	มีความสามัคคีรอบคอบ ในการทำกิจกรรม	
๑	เด็กชายธรรมสรณ์ มีสัมฤทธิ์	๐	๐	๐	๐
๒	เด็กหญิงภัทรธิดา บุญกลาง	๒	๓	๓	๘
๓	เด็กหญิงนภาพร ภูมิไธสง	๒	๒	๒	๗
๔	เด็กชายวรณัฐ เกตุจินดา	๒	๓	๓	๘
๕	เด็กชายกฤษณะ วงษ์จักรแก้ว	๒	๓	๓	๘
๖	เด็กหญิงธนัชฐา วงษ์จักรแก้ว	๒	๓	๓	๘
๗	เด็กชายอภิวุฒิ ใบศรี	๓	๓	๓	๙
๘	เด็กชายนาวี บุญช่วย	๒	๓	๓	๘
๙	เด็กหญิงปานระพี วงจันทร์	๓	๓	๓	๙
๑๐	เด็กหญิงจิรัชญา แก้วจินดา	๓	๓	๓	๙
๑๑	เด็กชายอนันท์ ทัดภูธร	๓	๓	๓	๙
๑๒	เด็กชายเอกรัตน์ สีดาวัฒน์	๓	๓	๓	๙
๑๓	เด็กหญิงกุลธิดา นวลน้อย	๒	๓	๓	๘
๑๔	เด็กชายสุกฤษฎ์ พุกเจริญ	๓	๓	๓	๙
๑๕	เด็กชายสุริยะ แสนเพ็ง	๓	๓	๓	๙
๑๖	เด็กชายชาณุณรงค์ บัวศรี	๒	๓	๓	๘
๑๗	เด็กหญิงอารียา อ้นองอาจ	๓	๓	๓	๙
๑๘	เด็กหญิงชลธิชา มินแก้ว	๓	๓	๓	๙
๑๙	เด็กหญิงนันทชนัน ทับทิม	๓	๓	๓	๙
๒๐	เด็กหญิงรัตนาวี วิไลพรหม	๓	๓	๓	๙
๒๑	เด็กชายกฤษณะพล มาท้วม	๓	๓	๓	๙
๒๒	เด็กชายชลกร ทรัพย์ศรีงาม	๓	๓	๓	๙
๒๓	เด็กหญิงเสาวลักษณ์ บุญมาก	๓	๓	๓	๙
๒๔	เด็กชายฐาปกรณ์ แก้ววงษ์ษา	๓	๓	๓	๙
๒๕	เด็กชายศุภณัฐ เรืองธรรม	๒	๓	๓	๘

เกณฑ์การให้คะแนน			
ปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	ให้ ๓ คะแนน (ดีมาก)	คะแนนรวม	ได้ ๙ คะแนน (ดีมาก)
ปฏิบัติได้ดี	ให้ ๒ คะแนน (ดี)	คะแนนรวม	ได้ ๗-๘ คะแนน (ดี)
ปฏิบัติได้ปานกลาง	ให้ ๑ คะแนน (ปานกลาง)	คะแนนรวม	ได้ ๕-๖ คะแนน (ปานกลาง)
ปฏิบัติไม่ได้	ให้ ๐ คะแนน (ปรับปรุง)	คะแนนรวม	ได้ ๐-๔ คะแนน (ปรับปรุง)



แบบสรุปรายการประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้น ป.๖/๑

สื่อ นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณหาร

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับคะแนนการประเมิน

๕ หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมและสัมพันธ์กัน อย่างชัดเจน

๔ หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมและสัมพันธ์กัน แต่ขาดความชัดเจนบางส่วน

๓ หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมและสัมพันธ์กันในบางส่วน

๒ หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมและสัมพันธ์กันแต่ไม่สมบูรณ์

๑ หมายถึง เนื้อหาขาดความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมและสัมพันธ์กัน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน เหมาะสมสอดคล้องกับตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้	✓				
๒. สื่อการสอนสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	✓				
๓. สื่อการสอนมีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	✓				
๔. มีการใช้สื่อ ICT เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน	✓				
๕. สื่อการสอนมีความหลากหลายตอบสนองต่อผู้เรียน		✓			
๖. ระยะเวลาในการใช้สื่อเหมาะสมกับบทเรียน	✓				
๗. สื่อการสอน/วิธีการสอนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์	✓				
๘. นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้และสร้างสื่อการสอน/นวัตกรรม		✓			
๙. สื่อมีส่วนช่วยในการวัดและประเมินผลผู้เรียน		✓			
๑๐. โดยภาพรวมสื่อการสอน/ กิจกรรมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	✓				
รวม	๓๕	๑๒			
รวมทั้งสิ้น	๔๗				
รวม/สรุปผล ได้ระดับคุณภาพ	ดีมาก				

ข้อเสนอแนะ (เพิ่มเติมปรับปรุง)

.....

.....

*เกณฑ์การแปลความหมาย

๔๕-๕๐ คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก

๓๕-๔๔ คะแนน ระดับคุณภาพ ดี

๒๕-๓๔ คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้

ต่ำกว่า ๒๕ คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบทดสอบก่อนเรียน / หลังเรียน

การใช้วัตกรรมการเกมตารางสูตรคูณหรรษา

รวมคะแนน

ชื่อ สกุล ชั้น เลขที่

100 คะแนน

1	3×5	=	26	4×6	=	51	$6 \times$	=18	76	 $\times 9$	= 81
2	5×4	=	27	6×5	=	52	$7 \times$	=21	77	 $\times 7$	= 84
3	6×3	=	28	5×8	=	53	$3 \times$	=24	78	 $\times 4$	= 28
4	8×2	=	29	4×8	=	54	$5 \times$	=35	79	 $\times 8$	= 16
5	7×3	=	30	9×7	=	55	$6 \times$	=24	80	 $\times 9$	= 45
6	4×5	=	31	3×12	=	56	$8 \times$	=48	81	 $\times 4$	= 32
7	12×6	=	32	5×9	=	57	$12 \times$	=36	82	 $\times 9$	= 81
8	2×4	=	33	6×9	=	58	$5 \times$	=10	83	 $\times 8$	= 48
9	6×7	=	34	9×5	=	59	$9 \times$	=108	84	 $\times 9$	= 36
10	5×9	=	35	4×11	=	60	$10 \times$	=120	85	 $\times 8$	= 40
11	8×5	=	36	2×8	=	61	$2 \times$	=20	86	 $\times 5$	= 60
12	9×8	=	37	7×6	=	62	$6 \times$	=12	87	 $\times 7$	= 21
13	7×4	=	38	11×5	=	63	$7 \times$	=49	88	 $\times 11$	= 121
14	4×5	=	39	7×6	=	64	$9 \times$	=72	89	 $\times 12$	= 96
15	2×9	=	40	2×7	=	65	$9 \times$	=81	90	 $\times 12$	= 84
16	5×5	=	41	4×12	=	66	$5 \times$	=30	91	 $\times 7$	= 49
17	5×7	=	42	5×3	=	67	$8 \times$	=64	92	 $\times 12$	= 24
18	6×8	=	43	4×8	=	68	$2 \times$	=24	93	 $\times 4$	= 36
19	4×6	=	44	7×9	=	69	$6 \times$	=54	94	 $\times 9$	= 63
20	7×0	=	45	9×4	=	70	$4 \times$	=16	95	 $\times 12$	= 108
21	3×9	=	46	2×5	=	71	$12 \times$	=36	96	 $\times 12$	= 132
22	9×4	=	47	8×3	=	72	$5 \times$	=40	97	 $\times 4$	= 16
23	4×7	=	48	8×7	=	73	$8 \times$	=24	98	 $\times 5$	= 30
24	2×6	=	49	7×12	=	74	$9 \times$	=0	99	 $\times 3$	= 36
25	3×7	=	50	9×8	=	75	$1 \times$	=12	100	 $\times 6$	= 24



วัสดุอุปกรณ์

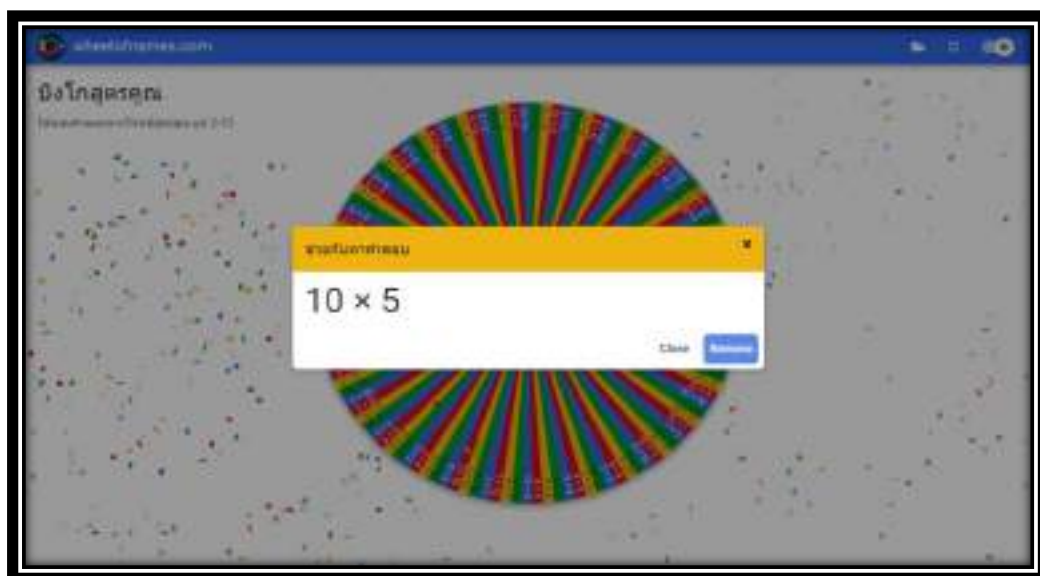
ตารางสูตรคูณ แม่ 2-12											
1	54	82	94	20	105	93	132	41	8	135	86
96	117	9	42	115	92	19	72	113	118	103	49
56	95	24	78	131	61	120	104	15	73	5	121
25	83	55	106	50	28	71	133	32	58	31	114
97	107	16	29	2	84	139	21	85	119	74	37
128	36	43	138	68	140	62	141	122	14	87	102
3	79	108	34	116	30	12	123	70	101	142	23
45	18	66	144	40	57	51	39	53	48	75	4
129	44	127	67	11	143	110	63	89	100	99	126
10	80	26	98	64	134	33	14	124	22	136	59
46	109	130	7	126	69	137	90	65	76	88	38
112	27	47	81	35	111	13	52	77	6	91	60

ตารางเกมสูตรคูณ

ไว้นิล “เกมตารางสูตรคูณหรรษา” แม่ ๒ - ๑๒



โจทย์ตารางเกมสูตรคูณ



<https://wheelofnames.com/th/ywa-๒๔p>

ลิงค์โจทย์ปัญหาสูตรคูณ แม่ ๒ - ๑๒



พลาสติกเคลือบกระดาษ



เครื่องเคลือบพลาสติก



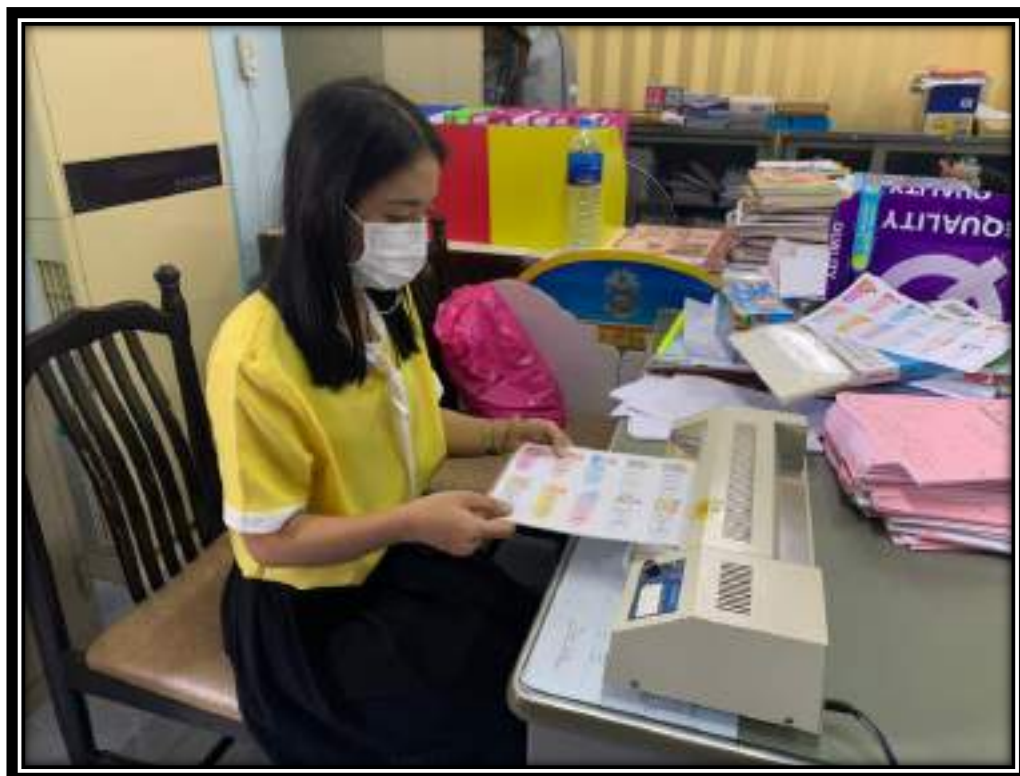
หมากบิงโกสูตรคุณ



ตัวแปะคำตอบตารางเกมสูตรคุณ



รูปภาพการทำสื่อนวัตกรรม





คู่มือการใช้สื่อนวัตกรรม



**คู่มือการผลิตสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้
นวัตกรรมเกมตารางสูตรคูณ**



นางสาวรัตนภรณ์ โตศรีธนวัต
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



รูปภาพการใช้สื่อนวัตกรรม









รูปภาพการใช้สื่อนวัตกรรม





รูปภาพการใช้สื่อนวัตกรรม





โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ