



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ
โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ”
ร่วมกับเทคนิค KWL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



นางสาวพรพิมลพัลลภ ชันทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

คำนำ

รายงานการจัดทำผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ อำเภอโนนหาว จังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL ยังช่วยส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สนับสนุน สร้างความตระหนัก แรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการคิดคำนวณ สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและครูผู้สอนต่อไป

พรพิมพ์ภัส

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายละเอียดผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	1
1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมจัดการเรียนรู้	1
2. จุดประสงค์ของการดำเนินงาน	3
3. ขอบเขตของการดำเนินงาน	3
3.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน	3
3.2 ขอบเขตของเนื้อหา	4
3.3 ขอบเขตของระยะเวลา	4
4. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	4
5. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์	5
6. ประโยชน์ที่จะได้รับ	6
7. ปัจจัยความสำเร็จ	6
8. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	6
9. การเผยแพร่ / รางวัลที่ได้รับ	7
9. บรรณานุกรม	7
ภาคผนวก	

Best Practice

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับ เทคนิค KWDL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบระเบียบ มีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ทำให้สามารถคาดการณ์วางแผน ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและยังช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความสมดุลทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญาและอารมณ์ สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

คุณภาพของผู้เรียนที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เป็นเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในแต่ละช่วงชั้นให้กับผู้เรียนที่จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี ซึ่งจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระคณิตศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ มีความตระหนักในคุณค่าของคณิตศาสตร์ และสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานในการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน ผู้สอนต้องพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่างๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการกระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียน

เกิดการเรียนรู้ได้ดี นอกจากนี้ผู้สอนควรพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ซึ่งเป็นเป้าหมายที่กำหนด (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 25)

การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้อย่างมีคุณภาพจะต้องมีพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ดังนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจในคณิตศาสตร์พื้นฐานเกี่ยวกับจำนวนและการดำเนินการ การวัด เรขาคณิต พีชคณิต การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น พร้อมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย การให้เหตุผล การสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ทางคณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นๆ
3. มีความสามารถในการทำงานอย่างเป็นระบบ มีระเบียบวินัย มีความรอบคอบ มีความรับผิดชอบ มีวิจารณญาณ มีความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมทั้งตระหนักในคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

จากประสบการณ์ของผู้รายงาน ในการสอนสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับช่วงชั้นที่ 1 โดยเฉพาะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าสภาพการเรียนรู้โดยภาพรวมปรากฏว่า นักเรียนส่วนมากมีความสามารถ ความสนใจในการเรียนรู้ที่แตกต่างหลากหลาย มีทั้งกลุ่มที่เรียนดี ปานกลาง กลุ่มที่บกพร่องทางการเรียนรู้ และเด็กพิเศษ จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะ วิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นกลุ่มทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวัน แต่ปรากฏว่านักเรียนร้อยละ 50 มีผลการเรียนต่ำ แม้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับต่าง ๆ นักเรียนจะสามารถทำคะแนนได้โดยเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ดีก็ตาม แต่พบว่าเนื้อหา เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ นักเรียนทำคะแนนได้น้อยจึงเป็นจุดด้อยคะแนนในภาพรวม เมื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหาจึงพบว่าเกิดจากนักเรียนขาดทักษะในการคิดการคำนวณ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์จึงทำให้ไม่สนใจ เกิดความเบื่อหน่ายในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ จึงส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนดังกล่าวข้างต้น

ดังนั้น ผู้รายงานจึงออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อแก้ปัญหาและส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติ ที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ขอบเขตของการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ
ผ่านเกณฑ์การประเมินเรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยหินลับมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ
การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ได้ตามเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนด

3.2 ขอบเขตของเนื้อหา

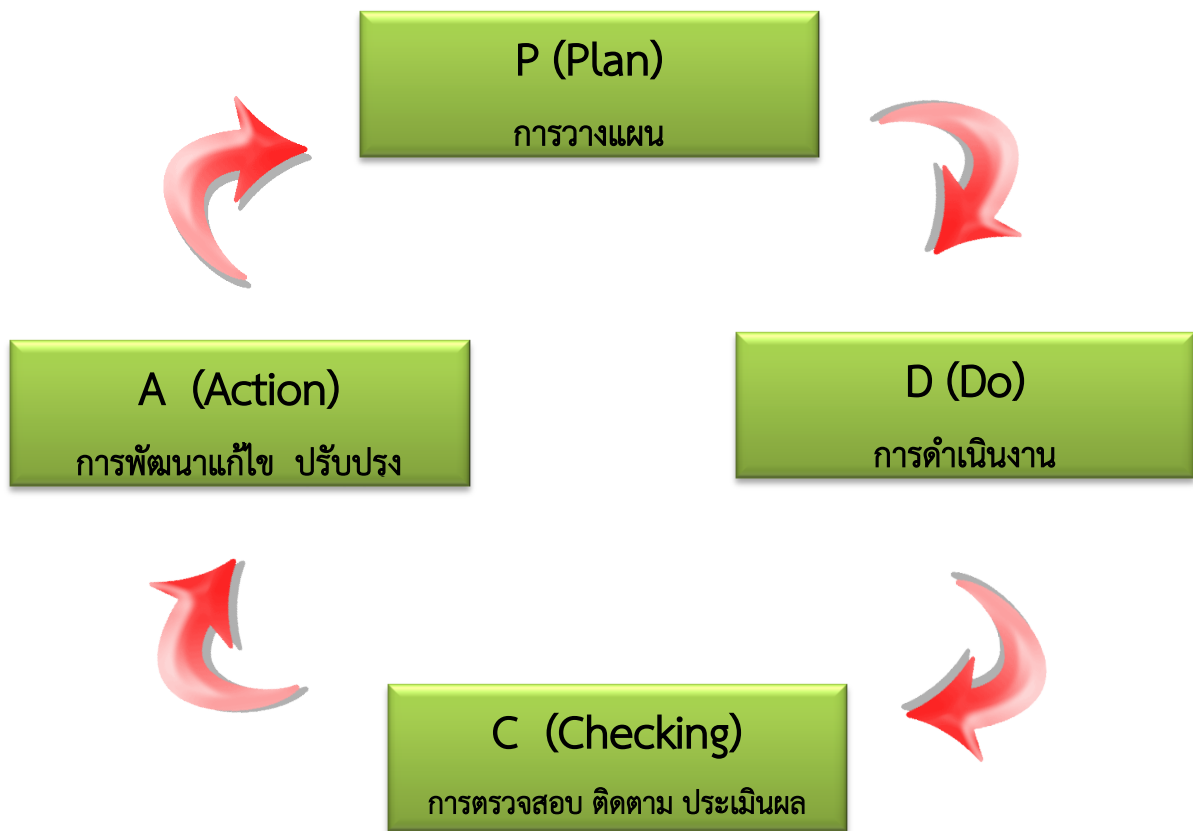
เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3 ขอบเขตของระยะเวลา

วันที่ 1 กรกฎาคม 2569 - วันที่ 31 สิงหาคม 2569

4. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ใช้กระบวนการดำเนินงาน PDCA



ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ขั้นวางแผน (PLAN)

- 1.1 วิเคราะห์สภาพปัจจุบันและกำหนดปัญหา
- 1.2 ประชุมปรึกษาหารือ คณะครูในการดำเนินการ ศึกษารูปแบบและแนวทางในการวางแผนแก้ปัญหา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด
- 1.3 วางแผนร่วมกันเพื่อกำหนดรูปแบบ และกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน

2. ขั้นดำเนินการ (DO)

- 2.1 ร่วมกันออกแบบนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ
- 2.2 ร่วมกันออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการ

จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 ดำเนินการจัดกิจกรรม เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ (18 ชั่วโมง) ดังนี้

กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL

สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้
โจทย์ปัญหาการบวก การลบ	18	8
- ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	1	
- โรงเรียนของเรา	2	1
- หมู่บ้านแสนสุข	2	1
- วัดบ้านเรา	2	1
- มีอะไรในตลาด	2	1
- สถานีอนามัยใกล้บ้าน	2	1
- เทียบเขื่อนกันเกาะ	2	1
- ย้อนรอยศาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช	2	1
- ขวนขวายสวนสัตว์	1	
- ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน		
รวม	18 ชั่วโมง	8 แผน

2.3 ครูผู้สอนดูแลให้คำแนะนำนักเรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างใกล้ชิด

3. ขั้นตอนติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล (Checking)

3.1 ตรวจสอบผลงานของนักเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบของนักเรียน ตามแบบประเมินที่ออกแบบไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

3.2 สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียน

3.3 สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

3.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำ เสนอแนะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

3.5 สรุปผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.6 สรุปปัญหา อุปสรรคหรือข้อเสนอแนะเพื่อวางแผน แก้ไข เมื่อเสร็จสิ้นตามระยะเวลาที่กำหนดไว้

4. ขั้นพัฒนา แก้ไข ปรับปรุง (Action)

4.1 ปรับปรุงแก้ไข และนำผลการดำเนินงานมาสะท้อนและหาวิธีปฏิบัติที่ดีร่วมกัน

4.2 เผยแพร่ผลงานต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

5. ผลการดำเนินการ / ผลสัมฤทธิ์

5.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ดีขึ้น

5.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 นักเรียนมีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

6.2 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนคณิตศาสตร์ในการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอน

6.3 เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนเรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

7. ปัจจัยความสำเร็จ

7.1 การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL มีการวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ที่ดีขึ้น

7.2 ผู้บริหารโรงเรียนให้ความสำคัญ เอาใจใส่ดูแล มีการนิเทศ กำกับ ติดตามผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

7.3 ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นทุ่มเทในการดำเนินกิจกรรม

7.4 นักเรียนให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

8. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

8.1 การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

- การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เก่งคณิต...พิชิตโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ” ร่วมกับเทคนิค KWDL มีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ มีแนวปฏิบัติที่ชัดเจน ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

- การมีส่วนร่วม ร่วมมือร่วมใจ เอาใจใส่ เสียสละ และการอุทิศตนเองของครูผู้สอน ส่งผลให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จอย่างมีคุณภาพ

8.2 ข้อเสนอแนะ ข้อควรระวัง

- การจัดทำนวัตกรรมครั้งนี้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องดูแลและให้คำแนะนำนักเรียนอย่างใกล้ชิด พร้อมให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในเพื่อให้นักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

- ครูผู้สอนต้องวางแผนการจัดกิจกรรมให้มีความชัดเจน รัดกุม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้

9. การเผยแพร่ / รางวัลที่ได้รับ

เผยแพร่ผลงานทางเว็บไซต์โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

<http://huaihinlab.com/>

บรรณานุกรม

- จำรัส น้อยแสงสรี. **คู่มือการศึกษาเทคนิคและวิธีสอนของครู**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. **80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิษณุโลก : โปรแกรม 2550
- ชัยพร รูปน้อย. **คู่มือเกม**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2540.
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. **Active Learning**. ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำเดือนพฤศจิกายน, ๒๕๕๓.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. **บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตามแนวทางของ Active Learning**. สืบค้นจาก <http://www.kroobannok.com> เมื่อ 15 พฤษภาคม 2564.
- ดวงมน ประิณณะ. **เทคนิคและวิธีสอนในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2547
- ธีระพัฒน์ ฤทธิ์ทอง. **30 รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ : เฟื่องฟ้าพรินต์ติ้ง, 2545.
- นิรมล ชยุดลาหกิจ. **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพมหานคร : ต้นอ่อน, 2544.
- วิมลศิริ ร่วมสุข. **การใช้เกมประกอบการสอน**. กรุงเทพมหานคร : เฟื่องฟ้า, 2550.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. **มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด, 2560