



ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ PLC

MATHEMATICS

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์



ครูณภัทร ขจีไกรลาส



$$a^2 + b = c$$

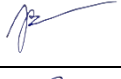
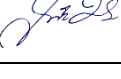
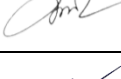
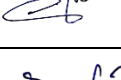
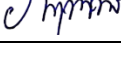


**แบบบันทึกการสร้าง Professional Learning Team (PLT)**

ชื่อทีม.....Math Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่จัดตั้งทีม..... 21 พ.ค. 69.....

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....คณิตศาสตร์.....

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายได้ฟ้า ต่าฝั้น	Buddy Teacher	
8	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
9	นางวิรินทร์ วันสมสกุล	Mentor	
10	ผศ.ดร.ภาณุพัฒน์ ชัยวร	Expert	

*จำนวนสมาชิกใน PLT สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของกลุ่มสาระฯ

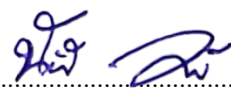
สรุปเวลา1.....ชั่วโมง0.....นาที

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

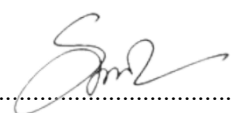
(นางนันทิกานต์ อาชีวะ)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศิริพร เตชนันต์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC





ปฏิทินการจัดกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ชื่อ.....นายณภัทร ขจีไกรลาส.....ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้.....คณิตศาสตร์.....

โรงเรียนพุทธิโสภณ.....อำเภอเมืองเชียงใหม่.....จังหวัดเชียงใหม่.....

ที่	วัน	วันที่	คาบ	เวลา	กิจกรรม
1	พฤหัสบดี	21 พ.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	จัดตั้งทีมชุมชนแห่งการเรียนรู้
2	พฤหัสบดี	28 พ.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	กำหนดปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหา
3	พฤหัสบดี	4 มิ.ย. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 1
4	พฤหัสบดี	11 มิ.ย. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 1
5	พฤหัสบดี	18 มิ.ย. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 1
6	จันทร์-ศุกร์	22-26 มิ.ย. 69		2 ชั่วโมง*	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 1
7	พฤหัสบดี	2 ก.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 1
8	พฤหัสบดี	9 ก.ค. 69,	3	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 2 และออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 2
9	พฤหัสบดี	16 ก.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 2
10	จันทร์-ศุกร์	20-24 ก.ค. 69		2 ชั่วโมง*	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 2
11	พฤหัสบดี	6 ส.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 2
12	พฤหัสบดี	13 ส.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 3 และออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 3
13	พฤหัสบดี	20 ส.ค. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 3

ที่	วัน	วันที่	คาบ	เวลา	กิจกรรม
14	จันทร์- ศุกร์	24-28 ส.ค. 69		2 ชั่วโมง*	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 3
15	พฤหัสบดี	3 ก.ย. 69	3	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 3
16	พฤหัสบดี	10 ก.ย. 69	3	1 ชั่วโมง	สรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการ PLC

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
 (นายณภัทร ขจีไกรลาส)
 ครูเจ้าของปฏิทิน

ลงชื่อ  ผู้รับรอง
 (นายดำรง มาดี)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน



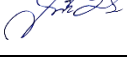
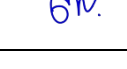
การกำหนดปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหา

ชื่อทีม.....Math Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา .. 28 พ.ค. 69 ..

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....คณิตศาสตร์.....

รายชื่อสมาชิกในทีมที่ร่วมกำหนดปัญหา จำนวน7..... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายไต้ฟ้า ต้าฝัน	Buddy Teacher	

1. ประเด็นปัญหาที่ร่วมกับทีมกำหนดให้หาวิธีการแก้ไข

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ประกอบกับผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test NT) ด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์ พบว่ามีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยนักเรียน	1. นักเรียนขาดการฝึกฝนทักษะการคิดคำนวณอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 2. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เท่าที่ควร ส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นและมีเจตคติว่าวิชา	1. กิจกรรม คณิตคิดเร็วทุกเช้า จัดสรรเวลาประมาณ 10-15 นาที ก่อนเริ่มการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทบทวนการคิดคำนวณในใจอย่างสม่ำเสมอ 2. การจัดกิจกรรมการแข่งขันคณิตคิดเร็ว ในระดับชั้นเรียน

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
ยังขาดความแม่นยำและความคล่องแคล่วในการคิดคำนวณขั้นพื้นฐาน ซึ่งส่งผลกระทบต่อการต่อยอดองค์ความรู้ในระดับที่สูงขึ้น	คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก จึงขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ 3. การนำสื่อเทคโนโลยีและกระบวนการเรียนรู้เชิงเกม (Gamification) มาประยุกต์ใช้เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ยังไม่ครอบคลุมและหลากหลายเพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน	ระดับสายชั้น เพื่อสร้างความท้าทายและปลูกฝังแรงจูงใจ 3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยี โดยนำแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเกมเพื่อการศึกษา หรือสื่อปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นภาพและทำความเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น 4. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนให้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เกมการศึกษา หรือโครงการขนาดย่อม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทน

2. เป้าหมายที่จะพัฒนา/สิ่งที่ต้องการแก้ไขให้ดีขึ้น

1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้สูงขึ้น
2. เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา และทักษะการคิดคำนวณอย่างรวดเร็ว ให้นักเรียนมีความถูกต้องและแม่นยำยิ่งขึ้น
3. เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ปรับเปลี่ยนมุมมองของนักเรียนให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน กล้าคิด กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและสื่อเทคโนโลยี

3. ตัวชี้วัดความสำเร็จ (จะรู้ได้อย่างไรว่าสำเร็จ)

3.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินจากกิจกรรม คณิตคิดเร็วทุกเช้า
2. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับสถานศึกษาตั้งแต่ระดับ ดี (เกรด 3) ขึ้นไป

3.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความมั่นใจในการทำแบบทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถอธิบายเหตุผลตลอดจนวิธีการหาคำตอบได้อย่างเป็นระบบ
2. นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีความสนุกสนานในการใช้สื่อเทคโนโลยีและเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน
3. ครูผู้สอนได้นำวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผสมผสานสื่อเทคโนโลยี ซึ่งสามารถนำไปขยายผลในวงกว้างต่อไปได้

4. วิธีการวัดผลประเมินผล

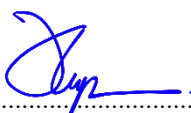
1. การทดสอบความรู้และทักษะ ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test / Post-test) พร้อมทั้งเก็บรวบรวมคะแนนจากแบบฝึกหัดคณิตคิดเร็วเป็นรายสัปดาห์
2. การสังเกตพฤติกรรม ประเมินการมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม และความกระตือรือร้นของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและระหว่างการแข่งขัน

5. กลุ่มเป้าหมายนักเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 14 คน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

สรุปเวลา1.....ชั่วโมง0.....นาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC



ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ PLC



MATHEMATICS

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์



วงรอบที่

1



**การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่1.....**

ชื่อทีมMath Putti

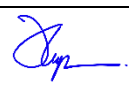
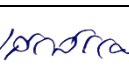
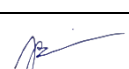
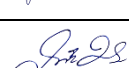
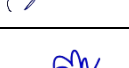
โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 18 มิ.ย. 2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป.1..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101.....

เรื่องที่สอน....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10....จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน ...7... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิภานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายไต้ฟ้า ต่าฝั้น	Buddy Teacher	

ประเด็นนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน**1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้**

ข้าพเจ้าได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก (ไม่เกิน 10) โดยมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ตามมาตรฐานการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เริ่มตั้งแต่การระบุรหัสวิชา ค 11101 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พร้อมทั้งกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ค 1.1 และตัวชี้วัด ป.1/4 ไว้อย่างชัดเจน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) สมรรถนะสำคัญ (C) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) รวมทั้งระบุสาระสำคัญของเนื้อหาเรื่องโจทย์ปัญหาการบวกไว้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ ยังได้กำหนดชิ้นงาน ได้แก่ ใบงาน ตะลุโจทย์ปัญหา และจัดเตรียมสื่อการสอนในรูปแบบ Canva ชุดการเรียนรู้เรื่องโจทย์ปัญหา อีมนักสืบ พร้อมทั้งออกแบบ

เครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้จริงอย่างเป็นระบบ

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ ในด้านความรู้ (K) ซึ่งมุ่งให้นักเรียนสามารถอธิบายส่วนประกอบของโจทย์ปัญหาได้ ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อการสอนธำมณีสืบเพื่อให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และแยกแยะระหว่าง สิ่งที่โจทย์บอกและสิ่งที่โจทย์ถาม สำหรับด้านทักษะกระบวนการ (P) ซึ่งเน้นการแก้ปัญหาและการหาคำตอบ ข้าพเจ้าได้ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงผ่านใบงาน ตะลุมโจทย์ปัญหา โดยให้วาดภาพประกอบการคิด เขียนประโยคสัญลักษณ์ และหาคำตอบด้วยตนเอง ส่วนด้านสมรรถนะสำคัญ (C) ในเรื่องการระบุขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ได้สอดแทรกไว้ในขั้นสรุปบทเรียนผ่านกิจกรรม กฎของนักสืบโจทย์ปัญหา ซึ่งนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของส่วนประกอบโจทย์ปัญหา การออกแบบในลักษณะนี้ทำให้มั่นใจได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นสามารถนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ครบทุกด้าน

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าออกแบบมีความสอดคล้องโดยตรงกับตัวชี้วัด ค 1.1 ป.1/4 ซึ่งเน้นการหาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวกของจำนวนนับ โดยได้ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของโจทย์ปัญหาการบวก (ไม่เกิน 10) ทั้งนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านสถานการณ์จำลอง โดยเริ่มจากการให้นักเรียนวิเคราะห์โจทย์ปัญหาผ่านบทบาทสมมติเป็นนักสืบที่ต้องแปลงโจทย์ปัญหาให้เป็นประโยคสัญลักษณ์ และเน้นการฝึกปฏิบัติผ่านภารกิจในใบงาน ตะลุมโจทย์ปัญหา ซึ่งนักเรียนต้องวิเคราะห์โจทย์ วาดภาพประกอบ และหาคำตอบด้วยตนเอง กระบวนการทั้งหมดนี้มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะการคำนวณและการคิดวิเคราะห์ตรงตามที่ตัวชี้วัดกำหนดไว้

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้ากำหนดให้นักเรียนปฏิบัติภาระงานในรูปแบบใบงาน ตะลุมโจทย์ปัญหา ซึ่งประกอบด้วย การอ่านโจทย์ วาดภาพประกอบการคิด เขียนประโยคสัญลักษณ์ และหาคำตอบ โดยชิ้นงานดังกล่าวเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจริงจากกิจกรรมในชั้นสอน จึงมีความหมายและไม่เป็นการเพิ่มภาระงานแก่นักเรียนโดยไม่จำเป็น สำหรับการวัดและประเมินผล ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรม ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามและการแยกแยะสิ่งที่โจทย์บอกและสิ่งที่โจทย์ถามระหว่างกิจกรรมบทบาทสมธมนักสืบ เพื่อประเมินด้านความรู้ (K) และสมรรถนะสำคัญ (C) และการตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการคิดและคำตอบในใบงาน เพื่อประเมินด้านทักษะกระบวนการ (P) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ระดับคุณภาพ ได้แก่ ดีมาก ดี และพอใช้ ซึ่งสามารถสะท้อนผลการปฏิบัติงานของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ปัญหาที่มักพบในการจัดการเรียนรู้เรื่องโจทย์ปัญหา คือ นักเรียนมักเกิดความสับสนและไม่สามารถแยกแยะข้อมูลในโจทย์ปัญหาได้ จึงได้วางแผนแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน โดยนำเสนอเทคนิค ข้าแหละโจทย์ เพื่อฝึกให้นักเรียนแยกแยะระหว่าง สิ่งที่โจทย์บอก และ สิ่งที่โจทย์ถาม ได้อย่างชัดเจน ผ่านการตั้งคำถามกระตุ้นความคิดและการใช้สีช่วยในการจำแนกข้อมูล ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจในหลักการที่ถูกต้องก่อนลงมือปฏิบัติจริง นอกจากนี้ เพื่อแก้ปัญหาด้านความกระตือรือร้นและการขาดสมาธิของนักเรียน ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ โดยสร้างสถานการณ์สมมติให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น นักสืบ ที่ต้องปฏิบัติภารกิจกลุ่ม ในการร่วมกันแต่งโจทย์ปัญหา และปฏิบัติภารกิจเดี่ยวผ่านใบงาน ซึ่งเป็นกลวิธีที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว มีความสนุกสนาน และมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน อันจะช่วยลดความเบื่อหน่ายจากการทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ ได้เป็นอย่างดี

สรุปเวลา1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นายณภัทร ขจีไกรลาส)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดีและควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การนำรูปแบบเกมมิฟิเคชัน มาใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นนักสืบ เพื่อไขความลับของโจทย์ปัญหา สามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและสนุกสนานไปกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การเลือกใช้สถานการณ์ที่ใกล้ตัวและน่าสนใจสำหรับเด็ก เช่น การจัดปาร์ตี้หิมะกระทะที่มีกุ่มและลูกขี้ขึ้น รวมถึงเทคนิคที่ใช้สีฟ้าแทน สิ่งที่โจทย์บอกและสีแดงแทน สิ่งที่โจทย์ถาม นับเป็นเครื่องมือช่วยเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างของโจทย์ปัญหาได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นเทคนิคที่ควรนำไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาคณิตศาสตร์ในบทเรียนอื่น ๆ ต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในการทำใบงาน ตะลุยโจทย์ปัญหา พบว่านักเรียนบางส่วนใช้เวลาค่อนข้างมากในขั้นตอน วาดรูปประกอบการคิด โดยพยายามวาดภาพให้มีความสวยงามและใกล้เคียงกับความเป็นจริง เช่น การวาดรูปนกหรือตะกร้าไข้อย่างละเอียด ส่งผลให้การทำภารกิจล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ เมื่อใบงานไม่ได้มีการใช้สีฟ้าและสีแดงเป็นตัวช่วยนำทางเช่นเดียวกับกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน นักเรียนบางคนจึงยังเกิดความสับสนในการดึงข้อมูลจากโจทย์มาเขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรปรับลดความซับซ้อนในขั้นตอนการคิดของนักเรียน โดยแนะนำให้ใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์อย่างง่าย หรือรูปเรขาคณิตพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม หรือการขีดเส้น แทนการวาดภาพเสมือนจริงในช่องวาดรูปประกอบการคิด เพื่อให้นักเรียนทำงานได้รวดเร็วขึ้นและมุ่งเน้นไปที่กระบวนการแก้ปัญหาเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ ควรเพิ่มกิจกรรมจับคู่เพื่อน เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องตาม กฎของนักสืบ
โจทย์ปัญหา ก่อนที่จะลงมือเขียนประโยคสัญลักษณ์และหาคำตอบด้วยตนเองต่อไป

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 12 คน จากนักเรียน
ทั้งหมด 14 คน โดยนักเรียนที่ยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 2 คน ยังคงมีความสับสนในการ
ตีความโจทย์ปัญหาและไม่สามารถแปลงข้อความให้เป็นประโยคสัญลักษณ์ได้ถูกต้องด้วยตนเอง อีกทั้งใช้เวลา
ไปกับการวาดภาพประกอบมากเกินไป จนส่งผลให้ไม่สามารถส่งงานได้ตามเวลาที่กำหนด ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้
ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้อย่างครบถ้วน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้กลยุทธ์ ภารกิจกลุ่ม ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกันแต่งโจทย์ปัญหาจากภาพ ส่งผลให้นักเรียน
เกิดความเข้าใจในหลักการรวบยอด ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การที่นักเรียนได้มีบทบาทเป็นผู้สร้างโจทย์ปัญหด้วยตนเอง
ทำให้เข้าใจว่าโจทย์ปัญหาที่สมบูรณ์จะต้องประกอบด้วยสิ่งที่โจทย์บอก 2 ส่วน และสิ่งที่โจทย์ถาม 1 ส่วนเสมอ
ซึ่งวิธีการดังกล่าวช่วยแก้ปัญหาการที่นักเรียนหยิบตัวเลขมาบวกกันโดยไม่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ได้เป็น
อย่างดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิศาน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การใช้เทคนิคโดยกำหนดสีฟ้าสำหรับสิ่งที่โจทย์บอก และสีแดงสำหรับสิ่งที่โจทย์ถาม เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนแยกแยะข้อมูลได้ชัดเจนมาก

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

นักเรียนบางคนยังใช้วิธีเดาตัวเลขมาเขียนประโยคสัญลักษณ์โดยไม่ได้อ่านโจทย์ให้ครบถ้วน

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรให้นักเรียนนำเทคนิคการแยกสีไปใช้ในใบงานจริงด้วย โดยให้ใช้สีไม้ขีดเส้นได้ส่วนที่โจทย์บอกและโจทย์ถามในใบงานก่อนลงมือทำ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และมีความสนุกสนานกับบทบาทสมมติ

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การสรุปความรู้เป็น กฎของนักสืบโจทย์ปัญหา ในช่วงท้าย ช่วยตอกย้ำความเข้าใจและลดความสับสนในการดึงตัวเลขมาใช้ได้ดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นางนันท์กานต์ อาชีวะ)

ครูโรงเรียนพุทธิศาน

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิศาน

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป**

สื่อการสอนมีความสวยงาม สอดคล้องกับวัย และมีการลำดับเนื้อหาจากรูปธรรมไปสู่นามธรรมได้อย่างเป็นขั้นตอน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

สังเกตพบว่าในใบงานตะลุยโจทย์ปัญหา ข้อที่ 2 (นกบินไป) และข้อที่ 4 (ไข่ใช้ทำอาหารไป) เป็นโจทย์ปัญหาการลบ ซึ่งอาจทำให้เด็กสับสนเนื่องจากหัวข้อการสอนในครั้งนี้คือ โจทย์ปัญหาการบวก

3. สิ่งที่ต้องปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรตรวจสอบและปรับปรุงชุดคำถามในใบงานให้เป็นสถานการณ์การบวกทั้งหมดเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงนี้ หรือหากตั้งใจให้เป็นโจทย์ทบทวนระคน ควรเน้นย้ำคีย์เวิร์ดในการแยกแยะให้ชัดเจนขึ้น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุเป้าหมายในด้านการวิเคราะห์โจทย์ แต่อาจมีข้อผิดพลาดในใบงานข้อที่เป็นการลบ

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้คำถามกระตุ้นความคิดระหว่างการแปลงร่างโจทย์เป็นประโยคสัญลักษณ์ ทำให้เด็กกล้าตอบ และมีส่วนร่วมตลอดเวลา

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การนำแนวคิด Gamification มาใช้ในห้องเรียน โดยให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น นักสืบ ช่วยสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและลดความน่าเบื่อของวิชาคณิตศาสตร์

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การทำกิจกรรมการจิกกลุ่ม มีความวุ่นวายเล็กน้อยในขั้นตอนการระดมความคิด ทำให้นักเรียนบางคนหลุดโฟกัส

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรมีการกำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน เช่น คนนำเสนอ คนเขียน และมีการจับเวลาที่หน้าจอเพื่อควบคุมจังหวะของกิจกรรม

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ สามารถอธิบายส่วนประกอบของโจทย์ปัญหาได้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การเชื่อมโยงโจทย์กับรูปภาพลูกสุนัขที่น่ารัก ช่วยลดความตึงเครียดและทำให้นักเรียนอยากแก้ปัญหามากขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การสอนให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการ ก่อนลงมือปฏิบัติจริง โดยย้ำว่าโจทย์ต้องมี 1. สิ่งที่โจทย์บอก และ 2. สิ่งที่โจทย์ถามเสมอ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ป.1 ที่ยังมีความแตกต่างกัน ทำให้นักเรียนบางคนไม่สามารถอ่านโจทย์ในใบงานด้วยตนเองได้

3. สิ่งที่คุณต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ครูอาจต้องเป็นผู้อ่านโจทย์นำทีละข้อสำหรับนักเรียนกลุ่มอ่อน หรือใช้ระบบบัดดี้ในห้องเรียนให้นักเรียนที่อ่านคล่องช่วยประกบเพื่อน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

โดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์และสามารถสร้างผลงานในใบงานได้สำเร็จ

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การให้นักเรียนฝึกพูดระบุสิ่งที่โจทย์บอกและโจทย์ถามปากเปล่าก่อนเขียนลงไป ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับเด็กที่ยังเขียนไม่คล่อง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1.สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป**

โครงสร้างการสอนมีความชัดเจน เริ่มจากการยกตัวอย่างที่เห็นภาพง่าย (แม้ชื่อของก็อย่าง) ไปจนถึงการให้เด็กฝึกแต่งโจทย์เอง ซึ่งสะท้อนการเรียนรู้แบบ Active Learning

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

พื้นที่ในใบงานสำหรับการวาดรูปค่อนข้างกว้าง ทำให้เด็กมุ่งความสนใจไปที่ศิลปะมากกว่ากระบวนการทางคณิตศาสตร์

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

อาจปรับรูปแบบใบงานโดยเพิ่มตารางก ในช่องวาดรูป เพื่อให้ให้นักเรียนใช้วิธีระบายสีตามจำนวนในช่องตารางแทนการวาดรูปอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงกับประโยคสัญลักษณ์ได้ตรงจุดกว่า

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุเป้าหมายและได้ฝึกฝนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้สื่อ Visual ที่ชัดเจนและมีตัวการ์ตูนน่ารักสับนำทาง ช่วยดึงความสนใจของเด็กตลอดทั้งคาบเรียนได้เป็นอย่างดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นางสาวกัญญาพร มาสกลาง)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1..... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 25 มิถุนายน 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

การนำเสนอโจทย์ปัญหาผ่านสถานการณ์ใกล้ตัวและน่าสนใจ เช่น ปาร์ตี้หมุกระทะเลที่มีกุ้งและลูกชิ้น
ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.1 ได้อย่างยอดเยี่ยม

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในขั้นตอนการทำใบงานตะลุมโจทย์ปัญหา นักเรียนบางคนใช้เวลาไปกับการ วาดรูปประกอบการคิด
มากเกินไปจนทำแบบฝึกหัดไม่ทัน

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรกำหนดขอบเขตการวาดรูปให้ชัดเจน โดยครูอาจแนะนำให้ใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ง่าย ๆ
เช่น วงกลม หรือขีดเส้น แทนการวาดรูปเสมือนจริง เพื่อความรวดเร็ว

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ สามารถเขียนประโยคสัญลักษณ์และหาคำตอบได้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การให้ทำภารกิจกลุ่มเพื่อช่วยกันแต่งโจทย์ปัญหาจากภาพ ทำให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างของโจทย์ได้
ดีขึ้นว่าต้องมีส่วนที่บอกและส่วนที่ถาม

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นายไต้ฟ้า ต้าฝั่น)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC



**แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.....**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

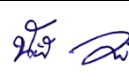
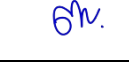
วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน2 กรกฎาคม 2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป. 1/ 4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101....

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน.....ณภัทร ขจีไกรลาส.....

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน7..... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันท์กานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายได้ฟ้า ต้าฝั้น	Buddy Teacher	

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

○ การออกแบบการเรียนรู้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สวมบทบาทเป็น นักสืบ ช่วยสร้างความกระตือรือร้นและลดความเบื่อหน่ายในวิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างดีเยี่ยม

○ การใช้สีเป็นเครื่องมือช่วยจำโดยกำหนดสีฟ้าสำหรับสิ่งที่โจทย์บอก และสีแดงสำหรับสิ่งที่โจทย์ถาม ช่วยให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างของโจทย์ปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรมและชัดเจน

○ การเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัว การยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เด็กสนใจ เช่น ปาร์ตี้หมูกะทะที่มีกุ้งและลูกชิ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจได้ตลอดคาบเรียน

- การจัดลำดับความคิดอย่างเป็นระบบ การสอนมีการร้อยเรียงเนื้อหาจากรูปธรรม (ภาพ) ไปสู่นามธรรม (ประโยคสัญลักษณ์) และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เป็นผู้สร้างโจทย์ปัญหาด้วยตนเอง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- พื้นที่ในส่วน วาดรูปประกอบการคิด กว้างเกินไป ทำให้นักเรียนใช้เวลาไปกับการวาดภาพเหมือนจริง และตกแต่งมากจนเกินความจำเป็น ส่งผลให้ทำแบบฝึกหัดไม่ทันเวลา
- ใบงานตระกูลโจทย์ปัญหาบางข้อเป็นสถานการณ์การลบ (เช่น นกบินไป, ไช้ใช้ทำอาหารไป) ซึ่งสร้างความสับสนให้กับนักเรียน เนื่องจากจุดประสงค์หลักของชั่วโมงนี้คือโจทย์ปัญหาการบวก
- นักเรียนบางส่วนยังอ่านหนังสือไม่คล่อง เมื่อต้องทำใบงานด้วยตนเองจึงไม่สามารถตีความได้ และใช้วิธีนำตัวเลขมาบวกกันแบบเดาสุ่ม
- การฝึกกลุ่มมีความวุ่นวายเล็กน้อย ขาดการกำหนดบทบาทที่ชัดเจน ทำให้นักเรียนบางคนหลุดโฟกัสระหว่างการระดมความคิด

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

- แนะนำให้นักเรียนใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ง่าย ๆ หรือเพิ่มตารางกริด ในช่องวาดรูป เพื่อลดเวลาทางศิลปะและเน้นไปที่กระบวนการแก้ปัญหา
- ให้นักเรียนใช้สีไม้ ชีตเส้นได้ข้อความในใบงาน เพื่อคงสภาพเครื่องมือช่วยจำให้ต่อเนื่องจากการเรียนบนกระดาน
- ตรวจสอบและปรับโจทย์ปัญหาให้เป็นสถานการณ์การบวกทั้งหมดเพื่อให้ตรงกับตัวชี้วัด หรือหากต้องการสอนระคน ควรเน้นย้ำการหาคีย์เวิร์ดอย่างชัดเจน
- ใช้ระบบ บัดดี้ ในห้องเรียนให้นักเรียนที่อ่านคล่องช่วยประกบเพื่อน หรือครูทำหน้าที่เป็นผู้อ่านโจทย์นำทีละข้อ
- กำหนดหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน (เช่น คนนำเสนอ คนเขียน) พร้อมทั้งใช้หน้าจอบันทึกเวลาเพื่อควบคุมจังหวะของกิจกรรม

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 12 คน จากทั้งหมด 14 คน โดยนักเรียนส่วนใหญ่สามารถวิเคราะห์โจทย์และเขียนประโยคสัญลักษณ์ได้ถูกต้อง สำหรับนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์จำนวน 2 คน ยังมีความสับสนในการตีความโจทย์ปัญหาและใช้เวลาไปกับการวาดรูปประกอบมากเกินไปจนส่งงานไม่ทันเวลา ซึ่งได้ดำเนินการประเมินผลตามเกณฑ์รูปิกที่กำหนดไว้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

- การให้นักเรียนทำภารกิจกลุ่มช่วยกันแต่งโจทย์ปัญหาจากภาพ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการลึกซึ้งขึ้น และตระหนักว่าโจทย์ที่สมบูรณ์จะต้องประกอบด้วยสิ่งที่โจทย์บอก 2 ส่วน และสิ่งที่โจทย์ถาม 1 ส่วนเสมอ
- การใช้ตัวการ์ตูนนักสืบและภาพประกอบที่น่ารักร้อยอย่างลูกสุนัข ช่วยลดความตึงเครียด ทำให้บรรยากาศผ่อนคลายและกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ดี
- การให้นักเรียนระบุสิ่งที่โจทย์บอกและโจทย์ถามปากเปล่าก่อนลงมือเขียน ช่วยสร้างความมั่นใจและลดข้อผิดพลาดสำหรับนักเรียนที่ยังเขียนไม่คล่อง

○ การขมวดปมความรู้ในช่วงท้ายบทเรียน ช่วยตอกย้ำความเข้าใจหลักการพื้นฐาน ทำให้เด็กมีหลักยึดที่ชัดเจนในการแก้โจทย์ปัญหาครั้งต่อไป

○

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน1.....ชั่วโมง นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ  ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC



ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ PLC



MATHEMATICS

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์



วงรอบที่

2





การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่2.....

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 16 ก.ค.2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป.1..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101.....

เรื่องที่สอน..การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.. จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน ...7... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายไต้ฟ้า ต่าฝัน	Buddy Teacher	

ประเด็นนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเปรียบเทียบจำนวน 0-10 โดยใช้เส้นจำนวน โดยมีองค์ประกอบครบถ้วนตามมาตรฐานการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เริ่มตั้งแต่การระบุรหัสวิชา ค 11101 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พร้อมทั้งระบุมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดไว้อย่างชัดเจน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) สมรรถนะสำคัญ (C) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) รวมทั้งระบุสาระสำคัญ คือ หลักการพื้นฐานของเส้นจำนวนที่ว่าตัวเลขที่อยู่ทางซ้ายมีค่าน้อยกว่า และตัวเลขที่อยู่ทางขวามีค่ามากกว่า นอกจากนี้ ยังได้กำหนดชิ้นงาน ได้แก่ ใบงาน เส้นจำนวนพาเพลิน และจัดเตรียมสื่อการสอนในรูปแบบสไลด์ชุด ความลับของเส้นจำนวน พร้อมทั้ง

ออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้จริงอย่างเป็นระบบ

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ ในด้านความรู้ (K) ซึ่งมุ่งให้นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปรียบเทียบจำนวนได้ ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อการสอนเรื่อง ความลับของเส้นจำนวน เป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนมองเห็นภาพลำดับการเพิ่มขึ้นของตัวเลขตั้งแต่ 0 ถึง 10 ได้อย่างชัดเจน สำหรับด้านทักษะกระบวนการ (P) ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติ ข้าพเจ้าได้ใช้ใบงาน เส้นจำนวนพาเพลิน โดยให้นักเรียนวงกลมตัวเลข 2 จำนวนบนเส้นจำนวน แล้วโยงเส้นเพื่อระบุคำตอบว่า มากกว่า หรือ น้อยกว่า รวมถึงการใช้กระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็ก เพื่อตอบคำถามระหว่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ส่วนด้านสมรรถนะสำคัญ (C) ได้สอดแทรกไว้ในขั้นสรุปบทเรียน โดยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับสิ่งใกล้ตัว เช่น การใช้ไม้บรรทัดเปรียบเทียบ เส้นจำนวนจำแลง

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าออกแบบมีความสอดคล้องโดยตรงกับตัวชี้วัดที่เน้นเรื่องการเปรียบเทียบจำนวนนับตั้งแต่ 0 ถึง 10 โดยข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านสถานการณ์จำลองที่น่าสนใจ เช่น การกิ้งกบีนอวกาศสำรวจดวงดาว และเกม หลับตาทายใจ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเริ่มต้นจากการฝึกให้นักเรียนสังเกตตำแหน่งของตัวเลขบนเส้นจำนวน เช่น การเปรียบเทียบระหว่าง 4 กับ 7 หรือ 9 กับ 6 เพื่อพิจารณาว่าตัวเลขใดอยู่ทางขวามากกว่า กระบวนการทั้งหมดนี้มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะการวิเคราะห์และเปรียบเทียบค่าของจำนวนตรงตามที่ตัวชี้วัดกำหนดไว้อย่างแท้จริง

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้ากำหนดให้นักเรียนปฏิบัติภาระงานในรูปแบบใบงาน เส้นจำนวนพาเพลิน ซึ่งประกอบด้วยโจทย์การเปรียบเทียบจำนวนจำนวน 8 ข้อ โดยชิ้นงานดังกล่าวเป็นผลผลิตที่สะท้อนความเข้าใจของนักเรียนจากการทำกิจกรรมในชั้นสอน จึงมีความหมายและไม่เป็นการเพิ่มภาระงานแก่นักเรียนโดยไม่จำเป็น สำหรับการวัดและประเมินผล ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามผ่านกระดานมินิไวท์บอร์ดในกิจกรรม งานบินลงจอด เพื่อประเมินด้านความรู้ (K) และสมรรถนะสำคัญ (C) และการตรวจสอบความถูกต้องของการวงกลมและการโยงเส้นในใบงาน เพื่อประเมินด้านทักษะกระบวนการ (P) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ระดับคุณภาพ ซึ่งสามารถสะท้อนผลการปฏิบัติงานของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ปัญหาที่มักพบในการจัดการเรียนรู้เรื่องการเปรียบเทียบจำนวน คือ นักเรียนไม่สามารถนึกภาพได้ว่าจำนวนใดมีค่ามากกว่าหรือน้อยกว่ากัน จึงได้วางแผนแก้ไขปัญหานี้โดยนำ เส้นจำนวนมาใช้เป็นสื่อรูปธรรมเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจ นอกจากนี้ เพื่อแก้ปัญหาด้านความกระตือรือร้นและการขาดสมาธิของนักเรียน ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ผ่านภารกิจสำรวจอวกาศ และเสริมด้วยเทคนิคการใช้ท่าทางประกอบการจดจำ ในขั้นสรุปบทเรียน โดยให้นักเรียนทำท่า ยกมือซ้ายลงแทนความหมายว่าน้อยกว่า และ ยกมือขวาขึ้น แทนความหมายว่ามากกว่า ซึ่งเป็นกลวิธีที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว มีความสนุกสนาน และช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียนได้เป็นอย่างดี

สรุปเวลา1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

การออกแบบกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning ควบคู่กับเกมมิฟิเคชัน สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ริม ความลับของเส้นจำนวน และภารกิจสำรวจอวกาศ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การแปลงแนวคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านหลักการ ซ้าย = น้อยกว่า, ขวา = มากกว่า รวมถึงการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการใช้กระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็ก ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ การเชื่อมโยงความรู้กับสิ่งใกล้ตัว โดยเปรียบเทียบไม้บรรทัดให้เป็น เส้นจำนวน จำแลง นับเป็นเทคนิคที่ช่วยให้นักเรียนสามารถต่อยอดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ควรรักษาไว้และนำไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในขั้นตอนการทำใบงาน เส้นจำนวนพาเพลิน พบว่านักเรียนบางส่วนยังเกิดความสับสนเมื่อต้องปฏิบัติหลายขั้นตอนในเวลาเดียวกัน ทั้งการวงกลมตัวเลข 2 จำนวนบนเส้นจำนวน และการวิเคราะห์เพื่อโยงเส้นจับคู่คำตอบว่า มากกว่า หรือ น้อยกว่า นอกจากนี้ ในช่วงกิจกรรม หลับตาทายใจ ซึ่งนักเรียนต้องจินตนาการตำแหน่งของตัวเลขบนเส้นจำนวน พบว่าเป็นอุปสรรคสำหรับนักเรียนที่ยังไม่มีความแม่นยำในการแยกแยะทิศทางซ้ายและขวา ส่งผลให้การเปรียบเทียบค่าของตัวเลขล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไว้

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ประเด็นที่ต้องปรับปรุง คือ การเสริมสร้างความมั่นใจในการแยกแยะทิศทางซ้าย-ขวาบนเส้นจำนวน
ให้นักเรียนก่อนเริ่มลงมือทำใบงาน โดยมีแนวทางแก้ไข ดังนี้ ประการแรก จะเพิ่มการใช้สัญลักษณ์สี
ที่ชัดเจนบนกระดาน เช่น การใช้วงกลมสีแดงและสีน้ำเงินเพื่อแยกความแตกต่างของตัวเลขที่นำมาเปรียบเทียบกัน
ดังที่ปรากฏในสื่อสไลด์ ประการที่สอง จะนำเทคนิคการใช้ท่าทางประกอบการ มาใช้ในขั้นสรุปบทเรียนให้
บ่อยครั้งขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการจดจำผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยให้นักเรียนท่องพร้อมทำท่าทาง
ประกอบ คือ ซ้าย = น้อยกว่า (ยกมือซ้ายลง) และ ขวา = มากกว่า (ยกมือขวาขึ้น) ก่อนเริ่มลงมือทำใบงานทุกครั้ง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 13 คน จากนักเรียน
ทั้งหมด 14 คน โดยนักเรียนที่ยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 1 คน เป็นกลุ่มที่ยังคงสับสนในการ
ระบุทิศทางซ้าย-ขวาบนเส้นจำนวน และเกิดข้อผิดพลาดในการโยงเส้นจับคู่คำตอบในใบงาน ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้
ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้อย่างครบถ้วน พร้อมทั้งได้
วางแผนจัดสอนซ่อมเสริมโดยใช้ไม้บรรทัดเป็นสื่อประกอบการอธิบายเป็นรายบุคคล

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การนำกระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็กมาใช้ในกิจกรรม จานบินลงจอด ช่วยแก้ปัญหาความไม่กล้าตอบ
คำถามของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และครูสามารถ
ประเมินความเข้าใจของนักเรียนเป็นรายบุคคลได้ทันที นอกจากนี้ การใช้สถานการณ์จำลองเพื่อกระตุ้นความ
สนใจ ประกอบกับการสอนให้นักเรียนใช้ไม้บรรทัดเป็น เส้นจำนวนจำลอง ส่งผลให้นักเรียนมีเครื่องมือรูปธรรม
ประจำตัวที่สามารถนำมาใช้ตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบในใบงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยลดข้อผิดพลาด
ในการทำงานได้อย่างเห็นได้ชัด

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง
(นายดำรง มาดี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิศาน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน 14..... คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การใช้ไม้บรรทัดมาประยุกต์เป็น เส้นจำนวนจำแลง เป็นการเชื่อมโยงความรู้กับสิ่งใกล้ตัวที่จดจำได้
มาก ทำให้นักเรียนมีเครื่องมือรูปธรรมไว้ตรวจสอบคำตอบด้วยตนเอง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การเปลี่ยนผ่าน จากการตอบคำถามบนจอมาสู่การทำใบงาน มีนักเรียนบางคนสับสนว่าจะต้องวงกลม
และโยงเส้นอย่างไรในแผ่นเดียวกัน

3. สิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ก่อนให้นักเรียนลงมือทำใบงาน เส้นจำนวนพาเพลิน ควรมีการสาธิตวิธีทำที่ละขั้นตอนบนกระดานดำ
พร้อมกับนักเรียน 1-2 ข้อ เพื่อความชัดเจน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ และสามารถนำไม้บรรทัดมาช่วยหาคำตอบในใบงานได้จริง

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การเน้นย้ำกฎ ซ้าย = น้อยกว่า, ขวา = มากกว่า บ่อยๆ ทำให้นักเรียนมีหลักการคิดที่เป็นระบบ
ลดการเดาสุ่มคำตอบ

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1..... ชั่วโมง นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก

(นางนันท์กานต์ อาชีวะ)

ครูโรงเรียนพุทธิศาน

ลงชื่อ  ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิศาน

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิศาน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

สื่อสไลด์มีความสวยงาม การใช้วงกลมสีที่แตกต่างกัน ในการเน้นตัวเลขเปรียบเทียบ ช่วยให้นักเรียนมองเห็นความต่างได้อย่างชัดเจน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในช่วงกิจกรรม หลับตาหายใจ จังหวะการสอนค่อนข้างเร็วไปนิดสำหรับนักเรียนที่ยังอ่านค่าตัวเลขไม่คล่อง

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรเพิ่มเวลา อีกประมาณ 3-5 วินาทีหลังจากตั้งคำถาม เพื่อให้ให้นักเรียนกลุ่มที่คิดช้าได้มีเวลาประมวลผลก่อนเขียนคำตอบ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ มีเพียงบางคนที่ยังต้องให้ครูคอยกระตุ้นเป็นรายบุคคล

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้วิธีประเมินผลผ่านมินิไวท์บอร์ด ทำให้ครูเห็นคำตอบของเด็กทุกคนพร้อมกัน และสามารถแก้ความเข้าใจผิดได้ทันที

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์)

ครูโรงเรียนพุทธิศาน

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิศาน



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

บรรยากาศการเรียนรู้เป็นแบบ Active Learning อย่างแท้จริง นักเรียนไม่ได้นั่งฟังเพียงอย่างเดียว แต่ได้ลงมือปฏิบัติและคิดวิเคราะห์ตลอดเวลา

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

นักเรียนบางคนยังสับสนทิศทางซ้าย-ขวาของตนเอง ส่งผลให้ตอบคำถามเรื่องตำแหน่งของตัวเลขบนเส้นจำนวนผิดพลาด

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

อาจจะทำสัญลักษณ์เล็กๆ เช่น ปั้นรูปดาวที่มือขวาของนักเรียนตั้งแต่ต้นชั่วโมง เพื่อให้เด็กใช้เป็นจุดอ้างอิงในการแยกแยะทิศทางซ้าย-ขวา

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ มีความกระตือรือร้นในการทำภารกิจสำเร็จ

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การสร้างสตอรี่เรื่องภารกิจอวกาศ ช่วยลดพฤติกรรมก่อกวนในชั้นเรียนได้ดีมาก เพราะเด็กๆ มีเป้าหมายร่วมกันในการเรียน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ชิ้นงานและใบงานมีความเหมาะสมกับวัย จำนวนข้อไม่เยอะจนเกินไป (8 ข้อ) ทำให้เด็กไม่รู้สึกกดดัน และแบบฝึกหัดมีความชัดเจน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

นักเรียน ป.1 บางคนยังอ่านหนังสือไม่คล่อง จึงมีปัญหาในการอ่านคำว่า มากกว่า และ น้อยกว่า ในใบงาน ทำให้เลือกโยงเส้นไม่ถูกแม้จะเข้าใจเรื่องตัวเลข

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ในใบงาน อาจจะมีการเพิ่มสัญลักษณ์ภาพเล็กๆ คู่กับคำศัพท์ เช่น สัญลักษณ์ $>$ $<$ หรือสิ่งที่ตรงกับบน กระดาน เพื่อช่วยเรื่องการอ่านของนักเรียน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ และสามารถทำชิ้นงานส่งได้ทันภายในเวลาที่กำหนด

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การให้เด็กจับคู่คิดหรือหันไปคุยกับเพื่อนข้างๆ เพื่อตรวจสอบคำตอบด้วยไม้บรรทัด ช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ได้ดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

ครูผู้สอนมีน้ำเสียงที่ดึงดูด พลังงานล้นเหลือ มีการให้แรงเสริมทางบวก ทำให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัย และกล้าที่จะตอบคำถาม

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

พื้นที่บนโต๊ะเรียนของนักเรียนอาจจะแคบไปเล็กน้อยเมื่อต้องวางทั้งมินิไวท์บอร์ด ไม้บรรทัด และ อุปกรณ์เครื่องเขียนพร้อมๆ กัน

3. สิ่งที่คุณต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

บริหารจัดการพื้นที่บนโต๊ะเรียน โดยให้เก็บอุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องลงใต้โต๊ะก่อนเริ่มกิจกรรม เพื่อลด ความวุ่นวายและป้องกันอุปกรณ์ตกหล่น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ สามารถนำทักษะจากการเล่นเกมไปปรับใช้ในใบงานได้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การสรุปบทเรียนด้วยการให้เด็กทำท่าทางประกอบ ถือเป็นการเช็คความเข้าใจรวบยอด ทำให้แน่ใจว่า เด็กส่วนใหญ่เข้าใจคอนเซ็ปต์ก่อนออกจากห้องเรียน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวกัญญาพร มาสกลาง)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 กรกฎาคม 2569..... เวลา 08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เส้นจำนวน.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในธัมมการกิจจวาทช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.1 ได้ยอดเยี่ยม ทำให้เด็กกระตือรือร้นตลอดชั่วโมง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

นักเรียนบางส่วนตื่นเต้นกับกระดานมินิไวท์บอร์ดมากเกินไป ทำให้เผลอเล่นกระดานและปากกา ระหว่างที่ครูกำลังอธิบายเนื้อหา

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรตั้งกติกาก่อนการใช้กระดานไวท์บอร์ดให้ชัดเจน เช่น เมื่อครูพูด ให้วางปากกา เพื่อดึงสมาธิ นักเรียนกลับมาที่บทเรียน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์ สามารถตอบคำถามผ่านกระดานไวท์บอร์ดได้ถูกต้อง

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้ท่าทางประกอบ ชูมือซ้าย-ขวาในช่วงสรุปบทเรียน ช่วยให้นักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ผ่าน การเคลื่อนไหวเข้าใจกฎของเส้นจำนวนได้ดีขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นายไต้ฟ้า ต้าฝั่น)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC



**แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.....**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

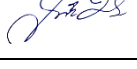
วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน6 สิงหาคม 2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป. 1/ 4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101....

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน.....ณภัทร ขจีไกรลาส.....

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน7..... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายไต้ฟ้า ต่าฝั้น	Buddy Teacher	

1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้มือต่อไป

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านธัมการผจญภัยและภารกิจ อวกาศช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้เป็นอย่างดี การกำหนดกฎของเส้นจำนวนที่ เข้าใจง่ายและชัดเจนว่า ซ้าย = น้อยกว่า, ขวา = มากกว่า ช่วยสร้างความเข้าใจรวบยอด ที่ถูกต้อง นอกจากนี้ การเลือกใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม เช่น การใช้กระดานมินิไวท์บอร์ดเพื่อต้องการมีส่วนร่วม และการประยุกต์ใช้ ไม้บรรทัดเป็น เส้นจำนวนจำแลง ให้นักเรียนตรวจสอบคำตอบด้วยตนเอง เป็นเทคนิคการสอนที่มี ประสิทธิภาพและควรนำไปใช้กับเนื้อหาอื่นต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

อุปสรรคหลักคือความสับสนเรื่องทิศทางซ้ายและขวาของนักเรียนบางส่วน ซึ่งส่งผลกระทบต่อเนื้อหาเมื่อต้องทำกิจกรรม หลับตาหายใจ ที่ต้องจินตนาการตำแหน่งตัวเลขบนเส้นจำนวน นอกจากนี้ ในขั้นตอนการทำใบงาน นักเรียนบางคนเกิดความสับสนกับคำสั่งที่ซับซ้อน (การต้องวงกลมตัวเลข 2 จำนวนบนเส้นจำนวน พร้อมกับวิเคราะห์เพื่อโยงเส้นจับคู่คำว่ามากกว่าหรือน้อยกว่า) และอุปสรรคด้านการอ่านคำศัพท์ทางคณิตศาสตร์ที่ยังไม่คล่องแคล่ว ทำให้เลือกคำตอบผิดพลาดแม้จะเข้าใจเรื่องค่าของตัวเลข

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

- ก่อนทำใบงาน ครูควรเพิ่มสัญลักษณ์ภาพ หรือใช้สีเข้ามาช่วย เช่น การทำเครื่องหมาย $>$ $<$ หรือใช้สีตัวอักษรให้ตรงกับสีบนสไลด์ เพื่อพุงการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนที่ยังอ่านคำว่ามากกว่า/น้อยกว่าไม่คล่อง
- ควรมีการสาธิตวิธีทำใบงานที่ละขั้นตอนบนกระดานดำพร้อมกับนักเรียน 1-2 ข้อ เพื่อลดความสับสนในการทำงานหลายคำสั่งพร้อมกัน
- ควรกำหนดกติกาการใช้มินิไวท์บอร์ดให้ชัดเจน และจัดระเบียบพื้นที่บนโต๊ะเรียนให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรม เพื่อลดพฤติกรรมรบกวนสมาธิระหว่างการสอน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 13 คน จากทั้งหมด 14 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้มีจำนวน 1 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ยังสับสนในการระบุทิศทางซ้าย-ขวาบนเส้นจำนวนและยังไม่สามารถทำใบงานได้ถูกต้องครบถ้วน ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ และได้วางแผนแก้ไขโดยการสอนซ่อมเสริมแบบตัวต่อตัวผ่านการใช้ไม้บรรทัด

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้กระดานมินิไวท์บอร์ดในภารกิจ งานบินลงจอด ทำให้แก้ปัญหาคาดส่วนร่วมช่วยให้นักเรียนทุกคนกล้าแสดงออก และครูสามารถประเมินความเข้าใจได้ทันทีแบบรายบุคคล นอกจากนี้ การนำเทคนิคท่าทางประกอบ มาใช้ในช่วงสรุปยอดเยี่ยมประจำวัน โดยให้นักเรียนทำท่า ซ้าย = น้อยกว่า (ยกมือซ้ายลง) และ ขวา = มากกว่า (ยกมือขวาขึ้น) เป็นการแก้ปัญหาความสับสนเรื่องทิศทางที่เกิดผลดีเยี่ยมทำให้นักเรียนสามารถจดจำกฎของเส้นจำนวนผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายได้อย่างแม่นยำ

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน1.....ชั่วโมง นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ PLC



MATHEMATICS

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์



วงรอบที่

3





การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่3....

ชื่อทีมMath Putti

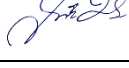
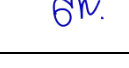
โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 20 ส.ค. 2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป.1..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.... จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน ...7... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันท์กานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายไต้ฟ้า ต่าฝั้น	Buddy Teacher	

ประเด็นนำเสนอสะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ตามมาตรฐานที่กำหนด เริ่มตั้งแต่การระบุรหัสวิชา ค 11101 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ค 1.1 พร้อมทั้งตัวชี้วัด ป.1/4 ไว้อย่างชัดเจน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) สมรรถนะสำคัญ (C) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) รวมทั้งระบุสาระสำคัญ เรื่องการหาผลบวกและการหาผลลบของจำนวนนับไม่เกิน 20 ไว้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังได้กำหนด

ชิ้นงานเป็นใบงานเรื่องการบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 20 และเตรียมสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ บัตรโจทย์และแอปพลิเคชันเกมช้กเย่คณิตศาสตร์ออนไลน์ พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์การให้คะแนน อย่างชัดเจน เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้สามารถนำไปใช้ปฏิบัติจริงได้อย่างเป็นระบบ

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม กล่าวคือ ในด้านความรู้ (K) ซึ่งมุ่งให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการหาผลบวกและผลลบ ข้าพเจ้าได้จัดกิจกรรมการตอบบัตรโจทย์ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอธิบายแนวคิดและขั้นตอนการหาคำตอบ ในด้านทักษะกระบวนการ (P) ซึ่งเน้นความสามารถในการหาคำตอบที่ถูกต้อง ข้าพเจ้าได้มอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติจริงผ่านใบงาน ส่วนในด้านสมรรถนะสำคัญ (C) โดยเฉพาะการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการสื่อสารแนวคิดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์นั้น ได้สอดแทรกไว้ในกิจกรรมเกมช้กเย่คณิตศาสตร์ออนไลน์ ซึ่งนักเรียนต้องช่วยเหลือกันภายในทีมและสื่อสารแนวคิดให้เพื่อนร่วมทีมเข้าใจ การออกแบบดังกล่าวจึงช่วยให้มั่นใจได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นสามารถนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ครบทุกด้าน

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าออกแบบมีความสอดคล้องโดยตรงกับตัวชี้วัด ค 1.1 ป.1/4 ซึ่งเน้นการหาค่าของตัวไม่ทราบค่าในประโยคสัญลักษณ์แสดงการบวกและประโยคสัญลักษณ์แสดงการลบของจำนวนนับไม่เกิน 100 และ 0 โดยข้าพเจ้าเลือกใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning เริ่มต้นด้วยการทบทวนความรู้เดิมและสร้างความสนใจผ่านคลิปวิดีโอการแข่งขันช้กเย่ จากนั้นจึงเน้นการฝึกปฏิบัติผ่านแอปพลิเคชันเกมช้กเย่คณิตศาสตร์ออนไลน์ ซึ่งนักเรียนต้องแข่งขันกันหาคำตอบของโจทย์การบวกและการลบอย่างรวดเร็ว กระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดนี้มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคำนวณ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้ากำหนดให้นักเรียนปฏิบัติภาระงานโดยการทำใบงานเรื่องการบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 20 ซึ่งเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจริงจากกิจกรรมในชั้นประเมินผล จึงทำให้ชิ้นงานดังกล่าวมีความหมายและไม่เป็นการเพิ่มภาระงานให้แก่ นักเรียนโดยไม่จำเป็น สำหรับการวัดและประเมินผล ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับลักษณะของแต่ละกิจกรรม ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมและการตรวจคำตอบจากบัตรโจทย์เพื่อประเมินด้านความรู้ (K) การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มเพื่อประเมินด้านสมรรถนะสำคัญ (C) และการตรวจความถูกต้องของการคิดคำนวณในใบงานเพื่อประเมินด้านทักษะกระบวนการ (P) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ระดับคุณภาพ ได้แก่ ดีมาก ดี และพอใช้ เพื่อรองรับการประเมินผลการปฏิบัติงานของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

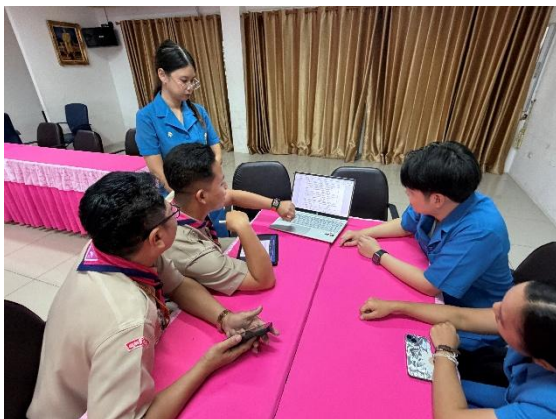
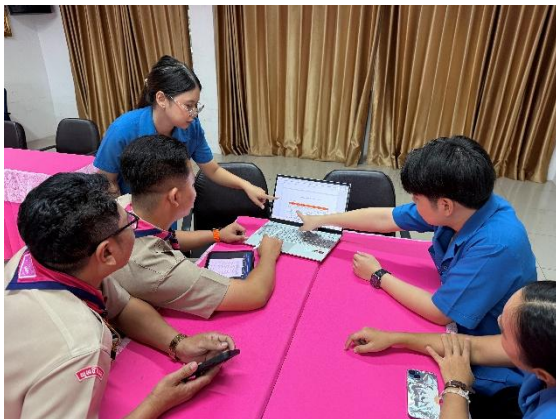
ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ปัญหาที่มักพบในการจัดการเรียนรู้เรื่องการฝึกคำนวณ พบว่านักเรียนมักเกิดความเบื่อหน่ายหรือขาดแรงจูงใจในการฝึกคิดเลขซ้ำ ๆ ด้วยรูปแบบเดิม จึงได้วางแผนแก้ปัญหาเชิงรุกด้วยการนำแนวคิด Gamification มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยสร้างสถานการณ์การแข่งขันผ่านแอปพลิเคชัน เกมชักเย่อคณิตศาสตร์ออนไลน์ ซึ่งแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงิน พร้อมทั้งเปิดเพลงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กลวิธีดังกล่าวช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว มีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน และส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยลดความเบื่อหน่ายจากการทำแบบฝึกหัดในรูปแบบเดิมได้เป็นอย่างดี

สรุปเวลา1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มันต่อไป

ข้าพเจ้าสามารถนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเริ่มต้นด้วยการดึงดูดความสนใจของนักเรียนผ่านคลิปวิดีโอการแข่งขันชักเย่อ แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันเกมออนไลน์ การแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงิน ประกอบกับการทำหน้าที่เป็นผู้พากย์กิจกรรมและเปิดเพลงประกอบ นับเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและมีส่วนร่วมกับการฝึกโจทย์การบวกและการลบได้อย่างเต็มที่ ซึ่งข้าพเจ้าเห็นว่าเป็นจุดแข็งที่ควรรักษาไว้และพัฒนาต่อยอดในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในกิจกรรมที่เน้นความรวดเร็วและการแข่งขันผ่านเกมออนไลน์ พบว่าอาจเกิดปัญหาจากความแตกต่างของทักษะการคำนวณเป็นรายบุคคล กล่าวคือ นักเรียนบางคนที่ใช้เวลาคิดคำนวณนานกว่าเพื่อนอาจเกิดความรู้สึกกดดันหรือขาดความมั่นใจ เมื่อต้องแข่งขันกับเพื่อนที่คิดเลขได้รวดเร็ว นอกจากนี้ การให้นักเรียนวิ่งไปต่อท้ายแถวเพื่อสลับกันออกมาตอบคำถาม อาจก่อให้เกิดความวุ่นวายหรือเสียงดังในบางช่วง จนส่งผลให้การควบคุมชั้นเรียนเป็นไปได้ยากขึ้น

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

○ ควรปรับกติกาของกิจกรรมเกมชักเย่อให้เปิดโอกาสให้เพื่อนภายในทีมช่วยกันใบ้หรือช่วย รวมถึงจัดเตรียมกระดาษทดและสื่อตัวนับไว้บริเวณจุดตอบคำถาม เพื่อให้นักเรียนที่ยังไม่มั่นใจในการคำนวณมีเครื่องมือช่วยในการคิดคำตอบ

○ ก่อนเริ่มกิจกรรมในชั้นขยายความรู้ ควรร่วมกันกำหนดกติกาให้ชัดเจนในเรื่องความเป็นระเบียบของการเข้าแถว การเคลื่อนที่อย่างปลอดภัย และมารยาทในการเชียร์เพื่อนร่วมทีม ทั้งนี้เพื่อรักษาสมดุลระหว่างความสนุกสนานและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของชั้นเรียน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 13 คน จากนักเรียนทั้งหมด 14 คน โดยมีนักเรียนที่ยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 1 คน ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการสอนซ่อมเสริมเป็นรายบุคคลเรียบร้อยแล้ว จนนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในที่สุด ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลผ่านการตรวจใบงาน การตอบโจทย์ และการสังเกตพฤติกรรม ตามเกณฑ์คุณภาพ 3 ระดับที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้อย่างครบถ้วน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในการทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ ด้วยการใช้สื่อแอปพลิเคชันเกมออนไลน์ ส่งผลลัพธ์เชิงบวกอย่างชัดเจน กล่าวคือ นักเรียนมีมุมมองต่อการทำโจทย์คณิตศาสตร์เปลี่ยนไปในทางที่ดี มองว่าเป็นความท้าทายที่สนุกสนานมากกว่าเป็นภาระ อีกทั้งยังก่อให้เกิดสมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีม มีการสื่อสารแนวคิดและช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีม รวมถึงส่งเสริมให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นพยายามในการหาคำตอบจนสำเร็จโดยไม่ย่อท้อ ซึ่งสอดคล้องและตอบสนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ได้เป็นอย่างดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1.สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มาใช้ผ่านแอปพลิเคชันเกมชัคเย่คณิตศาสตร์ออนไลน์ ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.1 ได้อย่างยอดเยี่ยม การแบ่งทีมสีแดงและสีน้ำเงินทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวและสนุกสนานกับการเรียน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ด้วยความสนุกสนานของตัวเกม ทำให้นักเรียนส่งเสียงเชียร์กันดังมากจนบางครั้งกลบเสียงของเพื่อนที่กำลังพยายามคิดคำนวณอยู่หน้ากระดาน

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรสร้างข้อตกลงก่อนเริ่มเกมให้ชัดเจน เช่น อนุญาตให้ปรบมือเชียร์ได้ แต่ลดการตะโกน หรือกำหนดสัญลักษณ์มือในการส่งกำลังใจ เพื่อควบคุมระดับเสียงในชั้นเรียน

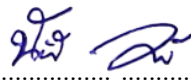
4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากการสังเกตการทำกิจกรรมและตรวจใบงาน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การที่ครูสวมบทบาทเป็นนักพากย์เกมพร้อมเปิดเพลงประกอบ ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้อยู่ที่เกมหน้าจอและกติกา ทำให้ควบคุมความวุ่นวายได้ดีขึ้นมาก

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก

(นางนันทิกานต์ อาชีวะ)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ  ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

การเชื่อมโยงเนื้อหาในชั้นนำ โดยให้ดูคลิปวิดีโอแข่งขันของจริงก่อนนำเข้าสู่เกมคณิตศาสตร์ เป็นการกระตุ้นความคิดที่เห็นภาพชัดเจนและปูทางเข้าสู่บทเรียนได้ดีมาก

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ในจังหวะที่นักเรียนต้องวิ่งไปต่อท้ายแถวเพื่อสลับกันออกมาตอบคำถาม มีความซุกซนเกิดขึ้นเล็กน้อย บางคนวิ่งชนกันหรือแย่งกันยืนหน้าแถว

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรทำสัญลักษณ์จุดยืนบนพื้นด้วยเทปกาวยาว เพื่อให้นักเรียนรู้ตำแหน่งการต่อคิวที่ชัดเจนและเป็นระเบียบ ป้องกันอุบัติเหตุระหว่างการสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

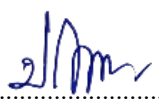
4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ภาพรวมของการจัดกิจกรรมครั้งนี้ นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การที่ครูคอยสอดแทรกเรื่อง น้ำใจนักกีฬา และการช่วยเหลือกันในทีมตลอดการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนเริ่มรู้จักรอคอยและลดการต่อว่าเพื่อนเมื่อตอบผิด

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1.สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การเปิดโอกาสให้นักเรียนที่คิดหาคำตอบได้เร็ว ออกมาอธิบายวิธีคิดของตนเองหน้าชั้นเรียน เป็นการส่งเสริมทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ และทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

มีนักเรียนบางส่วนที่เน้นความเร็วในการแข่งขันมากเกินไป จึงใช้วิธีการสุ่มกดคำตอบบนแท็บเล็ตโดยไม่ได้ผ่านกระบวนการคิดคำนวณที่ถูกต้อง

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรเพิ่มกติาก่อนกดตอบคำถาม นักเรียนต้องอธิบายวิธีคิดสั้น ๆ ให้ครูฟัง หรือต้องทดเลขให้เห็นก่อนกด เพื่อยืนยันว่าเข้าใจกระบวนการหาผลลัพธ์จริง ๆ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากการตรวจสอบความเข้าใจผ่านใบงานท้ายชั่วโมง นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การเดินสำรวจและสังเกตวิธีคิดของนักเรียนแต่ละกลุ่มในชั้นสำรวจและค้นหา (แจกบัตรโจทย์) ช่วยให้ครูรู้จักอ่อนของนักเรียนล่วงหน้า และเข้าไปชี้แนะได้ทันก่อนเริ่มการแข่งขันจริง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1.สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การออกแบบใบงานในชั้นประเมินผลที่มีขนาดกะทัดรัดและมีจำนวนข้อที่เหมาะสม ไม่เป็นภาระงานที่หนักเกินไป และสอดคล้องกับตัวชี้วัดได้อย่างตรงประเด็น

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การบริหารเวลาในชั้นขยายความรู้ ค่อนข้างใช้เวลานาน เนื่องจากเด็ก ๆ สนุกกับเกมชักเย่อมากจนใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนดไว้ ทำให้เวลาทำใบงานท้ายคาบน้อยลง

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรกำหนดรอบการแข่งขันให้ชัดเจน หรือใช้การจับเวลา ขึ้นแสดงบนหน้าจอโปรเจกเตอร์ เพื่อให้ นักเรียนทราบเวลาที่เหลือและฝึกการรักษาเวลา

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ประเมินจากความถูกต้องของการคิดคำนวณในใบงาน นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การช่วยขยายความและสรุปเทคนิคการคิดให้ชัดเจนบนกระดานก่อนเริ่มเกม ช่วยตีกรอบความเข้าใจให้นักเรียน ทำให้ตอนเล่นเกมเด็กสามารถดึงความรู้ไปใช้ได้อย่างรวดเร็ว

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1.สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การนำเทคโนโลยี แท็บเล็ตและโปรเจกเตอร์ มาบูรณาการกับการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
สื่อมีความทันสมัยและตอบโจทย์ธรรมชาติของผู้เรียนในยุคนี้

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

นักเรียนกลุ่มที่คำนวณช้าเกิดความเครียดและกดดันเมื่อต้องไปยืนอยู่หน้าจอและถูกเพื่อนเร่ง
ทำให้เกิดอาการประหม่าจนคิดเลขไม่ออก

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรเพิ่มตัวช่วยในเกม เช่น สิทธิในการ ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในทีม 1 ครั้ง เพื่อลดความกดดัน
และส่งเสริมสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมให้เด่นชัดขึ้น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้ตามแผน นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

เมื่อมีนักเรียนตอบผิดหรือช้า ครูเข้าไปให้คำใบ้เชิงบวกอย่างใกล้ชิด ช่วยประคองอารมณ์ของเด็กไม่ให้
รู้สึกท้อแท้ และยังคงสนุกกับกิจกรรมต่อไปได้

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นางสาวกัญญาพร มาสกลาง)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

**การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)**

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา 09.25-10.20..... น.

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....นายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค11101.....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน**1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป**

การตั้งคำถามในชั้นนำความรู้ไปใช้ ที่ถามว่า นักเรียนจะนำความสามารถในการคิดเลขไปช่วยใครได้บ้าง เป็นการปลูกฝังคุณธรรมและการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงที่ลึกซึ้งมาก

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ด้วยความตื่นเต้นระหว่างเล่นเกม นักเรียนบางคนลืมเทคนิคการบวกลบที่ครูเพิ่งทบทวนไป กลับไปใช้วิธีนับนิ้วที่ละนิ้วซึ่งทำให้เสียเวลาในการตอบ

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

อาจจะติดแผ่นป้ายเทคนิคการบวกลบ ไว้ข้างๆ โปรเจกเตอร์ เพื่อเป็นแนวทาง ให้นักเรียนเหลือบมองและดึงเทคนิคมาใช้ได้ทันที

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ประเมินจากการตอบคำถามและการมีส่วนร่วม นักเรียนส่วนใหญ่บรรลุวัตถุประสงค์

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การจับกลุ่มย่อยในตอนต้นเพื่อช่วยกันทำโจทย์ ช่วยละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคยกับตัวเลขก่อนลงสนามแข่งขันจริง ทำให้ตอนเล่นเกมออนไลน์เด็กมีความกล้าตัดสินใจมากขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นายไต้ฟ้า ต้าผืน)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Mentor)

ชื่อ นายณภัทร ขจีไกรลาส

ทีม Math Putti

โรงเรียนพหุศึกษา..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นป.1.....จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอนนายณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค.11101....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ Active Learning ได้อย่างเหมาะสม โดยประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันเกมชักเย่อคณิตศาสตร์ออนไลน์ เข้ามาเป็นเครื่องมือกระตุ้นการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เรื่องการบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 20 เป็นอย่างดี นอกจากนี้การจัดกิจกรรมแบบกลุ่มที่ให้นักเรียนร่วมกันคิดหาคำตอบจากบัตรโจทย์ ยังช่วยส่งเสริมสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ให้เกิดขึ้นกับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูควรรักษาแนวทางการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ไว้ และพัฒนาต่อยอดในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

โดยภาพรวม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ยังพบประเด็นที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ โดยเฉพาะด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการเสริมแรงระหว่างการทำกิจกรรมแข่งขันตอบคำถาม เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ มีความต้องการแรงกระตุ้นและคำชื่นชมจากครูอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความรู้สึกลึกซึ้งผ่อนคลายและรักษาความสนใจในการเรียนรู้ให้คงอยู่ตลอดคาบเรียน หากขาดการเสริมแรงที่เพียงพอ อาจส่งผลให้ความตื่นตัวและการมีส่วนร่วมของนักเรียนลดลงในช่วงท้ายของกิจกรรม

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

1. เพิ่มเทคนิคการเสริมแรงเชิงบวก โดยนำระบบการให้รางวัลย่อยหรือสัญลักษณ์แทนคำชม เช่น สติกเกอร์ ดาว หรือคะแนนสะสมประจำทีม มาใช้เมื่อนักเรียนสามารถอธิบายวิธีคิดหน้าชั้นเรียนได้ หรือเมื่อทีมสามารถตอบโจทย์การบวก-ลบที่มีระดับความยากง่ายแตกต่างกันได้อย่างถูกต้อง เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น

2. ปรับบทบาทของครูในฐานะผู้ดำเนินกิจกรรม ให้มีน้ำเสียงและจังหวะการพูดในเชิงบวกที่กระตุ้นความตื่นตัวมากขึ้น เพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันที่สนุกสนานและดึงดูดความสนใจของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

3. เพิ่มความหลากหลายของสื่อเสียงประกอบกิจกรรม เช่น เพลงหรือเสียงเอฟเฟกต์ประกอบจังหวะการแข่งขัน เพื่อสร้างบรรยากาศที่คึกคักและรักษาความสนใจของนักเรียนให้คงอยู่ตลอดคาบเรียน

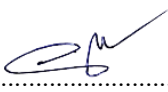
4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

จากผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 14 คน สามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ครบทุกคน โดยจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรม พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติใบงานได้อย่างถูกต้อง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดคาบเรียน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การนำเกมชกเย่คณิตศาสตร์ออนไลน์ ร่วมกับสื่อโปรเจกเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมแข่งขันตอบโจทย์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น นักเรียนกล้าแสดงออก และสามารถสื่อสารแนวคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ให้เพื่อนในชั้นเรียนเข้าใจได้ นอกจากนี้ การช่วยเหลือกันภายในทีมยังส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากผลการทำใบงานเรื่องการบวกและการลบจำนวนนับไม่เกิน 20 เป็นรายบุคคล ที่นักเรียนทุกคนสามารถปฏิบัติได้สำเร็จอย่างทั่วถึง แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก

(นางวิรินทร์ วันสมสกุล)

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Expert)

ชื่อ นายณภัทร..ขจีไกรลาส

ทีม Math Putti (ครูณภัทร ครูเสกสรรค์ ครูพิมพ์ประภา ครูนันทิกานต์ ครูปราโมทย์ ครูกัญชยาพร ครูได้ฟ้า)

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน 24 สิงหาคม 2569..... เวลา08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้นป.1.....จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอนนายณภัทร..ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค.11101....

เรื่องที่สอน.....การบวกและการลบไม่เกิน 20

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

- การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีความสนุกสนานผ่านแอปพลิเคชันเกมช้เกย่คณิตศาสตร์ออนไลน์
- ครูผู้สอนมีความสามารถในการจัดการชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี โดยมีการเดินสังเกตวิธีคิดและกระบวนการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิด
- การนำสื่อเทคโนโลยี เช่น เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ แท็บเล็ต และคลิปวิดีโอ มาใช้ประกอบการสอน ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- ภาพรวมของการจัดกิจกรรมและการสอนทำได้ดีเยี่ยม แต่มีจุดที่ต้องปรับปรุงในส่วนของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้บางจุด ที่ยังใช้คำนามในการอธิบายพฤติกรรมหรือกิจกรรม ซึ่งอาจทำให้มองไม่เห็นภาพการปฏิบัติจริงที่ชัดเจน
- เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลยังมีจำกัด ซึ่งอาจยังไม่ครอบคลุมความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล ได้อย่างสมบูรณ์

3. สิ่งที่คุณต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ประเด็นที่ควรพัฒนา

1. การใช้ถ้อยคำในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
2. ความหลากหลายของเครื่องมือวัดผลและระบบติดตามผู้เรียนรายบุคคล

แนวทางดำเนินการ

- ปรับแก้การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในบางจุด โดยเปลี่ยนจากการใช้คำนามให้เป็น คำกริยา เพื่อให้สะท้อนภาพการปฏิบัติจริงและพฤติกรรมที่คาดหวังได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
- เพิ่มความหลากหลายของเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ให้ครอบคลุมมากขึ้น
- นำข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้จากการสังเกตในชั้นเรียนมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและแก้ปัญหานักเรียนเป็นรายบุคคล
- นำข้อเสนอแนะและผลสะท้อนที่ได้จากวงจรกระบวนการ PLC ไปปรับปรุงแผนการสอนในรอบถัดไปอย่างเป็นระบบ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

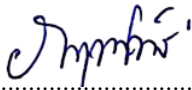
จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำใบงานและมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูใช้วิธีเดินดูและรายบุคคลและให้คำแนะนำทันทีระหว่างทำกิจกรรม รวมทั้งใช้สื่อภาพกระตุ้นความสนใจ ผลที่เกิดขึ้นคือ นักเรียนส่วนใหญ่มีสมาธิในการทำงาน บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ควรเสริมระบบติดตามผลรายบุคคลให้ชัดเจนขึ้น และถ้าวิเคราะห์เชิงลึกตามกรอบ วPA ดังนี้

- **ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้** มีการออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเชื่อมโยงการปฏิบัติจริง ควรเพิ่มความหลากหลายของเครื่องมือประเมินผล
- **ด้านที่ 2 การส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้** ครูมีการดูแลใกล้ชิด เห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์มาวิเคราะห์พัฒนารายบุคคล
- **ด้านที่ 3 การพัฒนาตนเองและวิชาชีพ** ควรนำผลสะท้อนจาก PLC มาปรับแผนการสอนในรอบถัดไปอย่างเป็นระบบ

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด1.....ชั่วโมงนาที

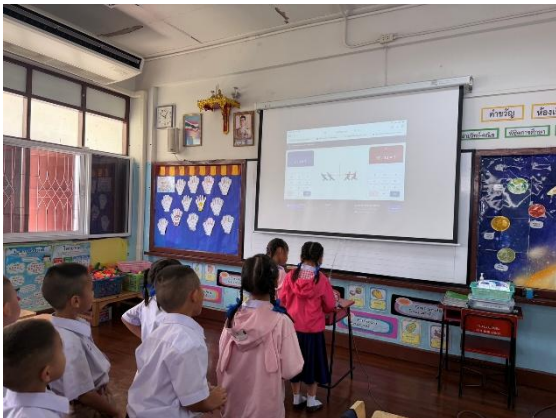
ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
(ผศ.ดร.ภาณุพัฒน์ ชัยวร)

รองคณบดี ฝ่ายบริหาร วิจัยและบริการวิชาการ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC





แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3....

ชื่อทีมMath Putti

โรงเรียนพุทธิโสภณ..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

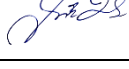
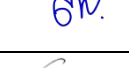
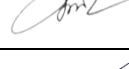
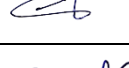
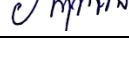
วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน 3 กันยายน 2569..... เวลา10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้นป. 1/ 4..... จำนวนนักเรียน14.....คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101....

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน.....นางสาวศิริพร เตชนันต์.....

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน10..... คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปรามิทธิ์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายได้ฟ้า ต่ำฝั้น	Buddy Teacher	
8	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
9	นางวิรินทร์ วันสมสกุล	Mentor	
10	ผศ.ดร.ภาณุพัฒน์ ชัยวร	Expert	

1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

- มีการนำแนวคิด Gamification และ Active Learning มาประยุกต์ใช้ผ่านแอปพลิเคชันเกมชักเย่อคณิตศาสตร์ออนไลน์ร่วมกับสื่อเทคโนโลยี เช่น แท็บเล็ต และโปรเจกเตอร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ครูสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและดึงดูดความสนใจได้ดี โดยการสวมบทบาทเป็นผู้พากย์เกมและเปิดเพลงประกอบ
- ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอธิบายวิธีคิดหน้าชั้นเรียน ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสารและเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน
- การออกแบบใบงานมีความเหมาะสม ไม่หนักเกินไป และมีการตั้งคำถามที่เชื่อมโยงถึงคุณธรรมและการนำไปใช้ช่วยเหลือผู้อื่นในชีวิตจริง
- ครูบริหารจัดการชั้นเรียนได้ดีเยี่ยม โดยเดินสำรวจและสังเกตกระบวนการคิดของนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิด

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- ความแตกต่างของทักษะการคำนวณทำให้นักเรียนที่คิดช้าเกิดความกดดัน เครียด และประหม่าเมื่อต้องแข่งกับเวลาหรือถูกเพื่อนเร่ง
- จังหวะที่นักเรียนวิ่งสลับคิวเพื่อออกมาตอบคำถามเกิดความวุ่นวาย ชนกัน และมีเสียงเชียร์ดังเกินไปจนรบกวนสมาธิเพื่อนที่กำลังคำนวณ
- นักเรียนบางคนเน้นความเร็วในการแข่งขันจนใช้วิธีสุ่มกดคำตอบโดยไม่ผ่านกระบวนการคิด หรือตื่นเต้นจนลืมเทคนิคและกลับไปใช้วิธีนับนิ้ว
- กิจกรรมเกมใช้เวลานานเกินไป ทำให้การบริหารเวลาในชั้นขยายความรู้บานปลาย และเวลาในการทำใบงานท้ายชั่วโมงน้อยลง
- ในส่วนของแผนการสอนยังใช้คำถามที่ทำให้มองไม่เห็นภาพพฤติกรรมชัดเจน และเครื่องมือวัดผลยังมีจำกัด ไม่ครอบคลุมความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล

3. สิ่งที่คุณต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ด้านการควบคุมชั้นเรียน ควรทำสัญลักษณ์จุดยืนเข้าแถวด้วยเทปกาวยาวเพื่อความเป็นระเบียบและป้องกันอุบัติเหตุ พร้อมทั้งกำหนดกติกาการเชียร์ให้ชัดเจน เช่น การใช้สัญลักษณ์มือหรือการปรบมือเพื่อลดเสียงรบกวน

ด้านการปรับกติกาและเพิ่มตัวช่วย ควรเพิ่มสิทธิในการขอความช่วยเหลือ (ให้เพื่อนในทีมช่วยไปได้) เตรียมกระดาษทดหรือสื่อด่วนไว้ให้ และติดแผ่นป้ายเทคนิคการบวกลบไว้ข้างโปรเจกเตอร์เพื่อให้นักเรียนเหลือบมองเป็นตัวช่วยจำได้

ด้านความถูกต้องของการคิด ปรับกติกาให้นักเรียนต้องอธิบายวิธีคิดสั้น ๆ หรือทดเลขให้ดูก่อนกดคำตอบ เพื่อยืนยันความเข้าใจและป้องกันการสุ่มเดา

ด้านการบริหารเวลาและการเสริมแรง ควรกำหนดรอบการแข่งขันหรือขึ้นหน้าจอบเวลาให้ชัดเจน และเพิ่มการเสริมแรงเชิงบวกอย่างต่อเนื่อง (เช่น แจกสติ๊กเกอร์ ดาว หรือคะแนนสะสม) รวมถึงเพิ่มเสียงเอฟเฟกต์ประกอบการแข่งขัน

ด้านแผนและการวัดผล ควรปรับแก้ข้อบกพร่องในแผนการสอนให้เป็น คำกริยา เพื่อให้สะท้อนภาพการปฏิบัติที่ชัดเจน และเพิ่มความหลากหลายของเครื่องมือประเมินผลเพื่อนำไปวิเคราะห์พัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคล

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

- มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้จำนวน 13 คน จากนักเรียนทั้งหมด 14 คน
- สำหรับนักเรียน 1 คนที่ยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ ครูได้ดำเนินการสอนซ่อมเสริมเป็นรายบุคคล จนนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมและบรรลุวัตถุประสงค์ได้สำเร็จครบทุกคนในที่สุด

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

- การใช้เกมออนไลน์และการที่ครูทำหน้าที่พาคย์เกม ช่วยลดความเบื่อหน่าย ทำให้นักเรียนมองคณิตศาสตร์เป็นความท้าทายที่สนุกสนาน มีสมาธิจดจ่อ และช่วยให้ครูควบคุมความวุ่นวายได้ดีขึ้น
- การจัดกลุ่มย่อย การสรุปเทคนิคบนกระดานก่อนเล่นเกม และการเดินให้คำแนะนำเชิงบวกอย่างใกล้ชิด ช่วยให้นักเรียนดึงความรู้ไปใช้ได้เร็ว ไม่ท้อแท้เมื่อตอบผิด และกล้าตัดสินใจหรือแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
- กิจกรรมนี้ยังช่วยละลายพฤติกรรม ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักรอคอย ลดการต่อว่ากันเมื่อเพื่อนทำผิด มีน้ำใจนักกีฬา และเกิดสมรรถนะด้านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน1.....ชั่วโมง นาที

ลงชื่อ
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติงานกิจกรรม PLC





สรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการ PLC ที่ดำเนินการแก้ปัญหานักเรียน 3 วงรอบ

ชื่อทีม ...Math Putti...

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา ...10 พ.ย. 2568...

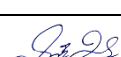
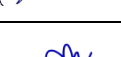
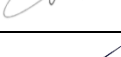
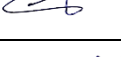
วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน..... 10 กันยายน 2569.....เวลา.....10.45-11.45 น.....

นักเรียนชั้นป.1/4..... จำนวนนักเรียน14คน

ชื่อครูผู้สอน.....ณภัทร ขจีไกรลาส..... วิชาคณิตศาสตร์..... รหัสค 11101.....

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน.....นางสาวศิริพร เตชนันต์.....

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน10..... คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นายณภัทร ขจีไกรลาส	Model Teacher	
2	นางนันทิกานต์ อาชีวะ	Buddy Teacher	
3	นายปราโมทย์ ประเสริฐสังข์	Buddy Teacher	
4	นายเสกสรร วิเคราะห์ดาว	Buddy Teacher	
5	นางสาวพิมพ์ประภา ปิ่นแก้ว	Buddy Teacher	
6	นางสาวกัญญาพร มาสกลาง	Buddy Teacher	
7	นายได้ฟ้า ต่าฝั้น	Buddy Teacher	
8	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
9	นางวิรินทร์ วันสมสกุล	Mentor	
10	ผศ.ดร.ภาณุพัฒน์ ชัยวร	Expert	

1. สรุปการวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนเห็นร่องรอยการพัฒนาการเรียนรู้

1.1 ขอบข่ายของปัญหาที่พบ

นักเรียนขาดความมั่นใจและความคล่องแคล่วในการคิดคำนวณขั้นพื้นฐาน ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การต่อยอดองค์ความรู้ นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ และรูปแบบการสอนเดิมไม่สามารถ ดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้น มีเจตคติว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก และขาดแรงจูงใจ ในการเรียนรู้

1.2 หลักฐานประจักษ์พยานของปัญหา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน และผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test NT) ด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง

2. สรุปเกณฑ์การประเมิน (Rubric score) ของนักเรียน หลังทำPLC ทั้ง 3 วงรอบว่านักเรียนทั้งห้องอยู่ในเกณฑ์ระดับใด มีพัฒนาการแตกต่างกันอย่างไร

2.1 วงรอบที่ 1 เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกไม่เกิน 10 นักเรียน 12 คน บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีนักเรียน 2 คนที่ไม่บรรลุ เนื่องจากยังสับสนในการตีความโจทย์ปัญหา ไม่สามารถแปลงข้อความที่เป็นประโยคสัญลักษณ์ด้วยตนเองได้ และใช้เวลาวาดรูปประกอบในใบงานมากเกินไปจนส่งไม่ทันเวลา

2.2 วงรอบที่ 2 เรื่อง การเปรียบเทียบจำนวน 0-10 โดยใช้เส้นจำนวน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยนักเรียน 13 คน บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เหลือเพียง 1 คนที่ไม่บรรลุเป้าหมาย เนื่องจากยังสับสนการระบุทิศทางซ้าย-ขวาบนเส้นจำนวน และโยงเส้นจับคู่คำตอบในใบงานผิดพลาด

2.3 วงรอบที่ 3 เรื่อง การบวกและการลบไม่เกิน 20 นักเรียน 13 คน บรรลุวัตถุประสงค์เบื้องต้น และนักเรียน 1 คนที่ไม่บรรลุได้รับการสอนซ่อมเสริมเป็นรายบุคคล จนในที่สุดนักเรียนทั้ง 14 คน (ทั้งห้อง) สามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ครบทุกคน

นักเรียนมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด โดยมีจำนวนนักเรียนที่บรรลุเป้าหมายเพิ่มขึ้นและลดข้อผิดพลาดลงตามลำดับในแต่ละวงรอบ สามารถลดความสับสนในการตีความโจทย์ และแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้ถูกต้องแม่นยำจนอยู่ในเกณฑ์ระดับดีขึ้นไปเป็นส่วนใหญ่

3. สรุปสิ่งที่เกิดขึ้นหลังการเปิดชั้นเรียนทั้ง 3 วงรอบ

3.1 ด้านผู้เรียน นักเรียนมีความกระตือรือร้น ตื่นตัว และสนุกสนานกับการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น มีความมั่นใจในการตอบคำถามผ่านกระดานมินิไวท์บอร์ด เข้าใจโครงสร้างโจทย์ปัญหาและหลักการทางคณิตศาสตร์ที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น ตลอดจนเกิดสมรรถนะการทำงานเป็นทีม การสื่อสารแนวคิดทางคณิตศาสตร์ และมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักรอคอย

3.2 ด้านครูผู้สอน ครูได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนมาเป็น Active Learning ที่ผสมผสานกับเทคโนโลยี และ Gamification ได้อย่างเป็นรูปธรรม ครูได้เห็นปัญหาการเรียนรู้หน้างานและสามารถปรับปรุงเทคนิคได้ทันที เช่น การนำไม้บรรทัดมาประยุกต์เป็น เส้นจำนวนจำแลง การใช้สีแยกสิ่งที่โจทย์บอกและสิ่งที่โจทย์ถาม การใช้ท่าทางประกอบการจำ และการตั้งกติกาเพื่อควบคุมชั้นเรียนให้มีระเบียบระหว่างเล่นเกม

4. สรุปปัญหาที่แก้มีกี่ปัญหา กระบวนการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมมีกลยุทธ์อย่างไร

4.1 สรุปปัญหา

ปัญหาหลักที่ต้องการแก้ไขมี 1 ปัญหาใหญ่ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดคำนวณขั้นพื้นฐานของนักเรียนตกต่ำ โดยมีสาเหตุย่อยมาจากความเบื่อหน่ายต่อรูปแบบการสอนเดิม ขาดแรงจูงใจ และขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

4.2 กระบวนการแก้ปัญหา

- การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ปรับบทบาทให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมกลุ่ม การใช้กระดานมินิไวท์บอร์ด และการใช้ท่าทางประกอบการจดจำ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่คงทน
- การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) นำสถานการณ์สมมติและการแข่งขันมาใช้กระตุ้นการเรียนรู้ เช่น การสวมบทบาทเป็นนักสืบเพื่อแก้โจทย์ปัญหา การกิจสำรวจอวกาศ และการแข่งขันเกมชักเย่อคณิตศาสตร์ออนไลน์
- การใช้สื่อเทคโนโลยีที่จับต้องได้ ใช้แอปพลิเคชัน สื่จาก Canva โปรแกรมเตอร์ และสื่อทำมือ เช่น การใช้ไม้บรรทัดแทนเส้นจำนวน เพื่อแปลงเนื้อหานามธรรมให้เป็นรูปธรรม
- กิจกรรมส่งเสริมความสม่ำเสมอ จัดกิจกรรมคณิตคิดเร็วทุกเช้า 10-15 นาที และจัดการแข่งขันเพื่อสร้างความท้าทาย

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน1.....ชั่วโมง นาที

ลงชื่อ
(นายณภัทร ขจีไกรลาส)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ชุมชนแห่งการเรียนรู้
ทางวิชาชีพ **PLC**

MATHEMATICS

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์