



ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL



นางสาวโนชา สุขผล

ครูโรงเรียนบ้านทุ่งยาว

โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

ตำบลทับใต้ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลสำเร็จและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL ซึ่งเป็นการบูรณาการหลักการสำคัญของการพัฒนาการเรียนการสอนเข้ากับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิตและคุณธรรมไปพร้อมกันอย่างยั่งยืน

PLAY MODEL เป็นกรอบการทำงานที่ช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้มีระบบ ตั้งแต่การกระตุ้นความสงสัยของผู้เรียน (P : Purposeful provocation), การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (L : Learning by doing), การตรวจสอบและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง (A: Authentic application), สะท้อนผล สรุปสิ่งที่เรียนรู้และสร้างความกระหายรู้ (Y: Yield and Yearn)

การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีให้แก่ผู้สนใจ รวมถึงเพื่อเป็นแนวทางในการนำโมเดลดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในบริบทอื่นๆต่อไป ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและสร้างรากฐานที่มั่นคงให้แก่เยาวชนไทย

นางสาวโนชา สุขผล

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ	4
ปัจจัยความสำเร็จ	5
บทเรียนที่ได้รับ	5
การเผยแพร่	5
ภาคผนวก	6

ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL

ชื่อ – สกุล ผู้นำเสนอผลงาน นางสาวโนนา สุขผล

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ชื่อสถานศึกษา/หน่วยงาน โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าเนื้อหาเรื่อง "การแก้โจทย์ปัญหา ร้อยละ" เป็นเรื่องที่นักเรียนมองว่าเข้าใจยาก ส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษาที่ผ่านมาต่ำ ปัจจุบันปัญหาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ รูปแบบการสอนไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่าที่ควรรูปแบบการสอนไม่หลากหลาย ไม่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน อันส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการสร้างมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งสติปัญญาและคุณธรรม เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นรากฐานที่สำคัญของการพัฒนาคือการเข้าใจบริบทของนักเรียน และปัญหาที่ต้องการแก้ไข การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL

ข้าพเจ้าได้นำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาบูรณาการเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน โดยอาศัยเงื่อนไขความรู้ และ เงื่อนไขคุณธรรม เป็นฐานในการตัดสินใจจากหน่วยการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหา ร้อยละ วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยข้าพเจ้าได้วิเคราะห์และวางแผนการดำเนินงานเพื่อแก้ไขปัญหาร่วมกับการศึกษาค้นคว้าความรู้ บนหลักการของ ความพอประมาณ ที่มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ความมีเหตุผล ในการเลือกใช้นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหการเรียนรู้ และการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี ด้วยการเตรียมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและรอบคอบ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต ผลจากการดำเนินงานตามแนวทางดังกล่าว ไม่เพียงแต่ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและมีทักษะการคิดที่เฉลียวฉลาดขึ้นเท่านั้น แต่ยังก่อให้เกิดความสมดุลใน ๔ มิติ ทั้งด้านวัตถุ จากการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ด้านสังคม จากการเรียนรู้ร่วมกัน ด้านสิ่งแวดล้อม จากการตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อม และด้านวัฒนธรรม ในการปลูกฝังผู้เรียนให้รู้คุณค่าของคณิตศาสตร์

อีกทั้งการดำเนินงานครั้งนี้ข้าพเจ้าได้เชื่อมโยง ๔ พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 10) ทั้ง 4 ด้าน มาเป็นเข็มทิศในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้แก้ปัญหาดังกล่าว โดยพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ PLAY MODEL เป็นนวัตกรรมขับเคลื่อนควบคู่กับวงจรคุณภาพ PDCA โดยอ้างอิงทฤษฎี การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น มีสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL ให้สูงขึ้น

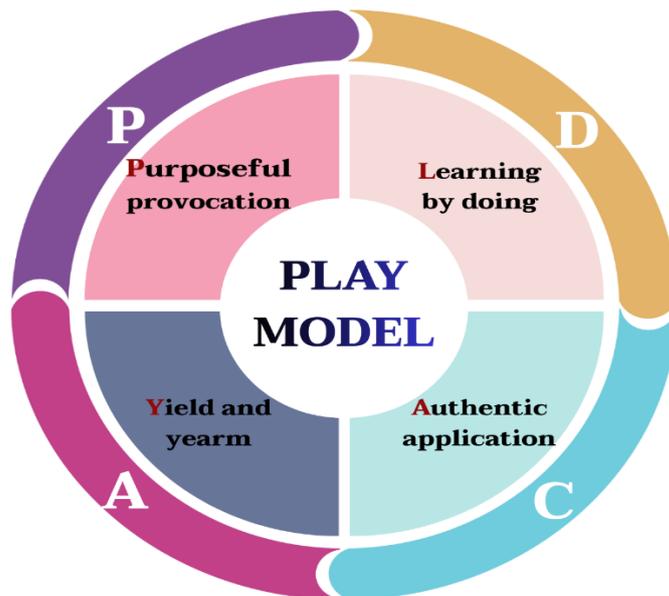
เชิงปริมาณ

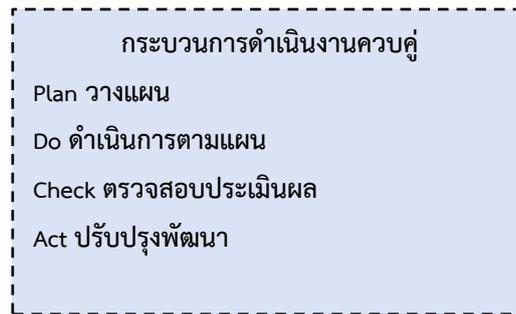
- นักเรียนร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาด้วยรูปแบบ PLAY MODEL และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาร้อยละได้อย่างถูกต้อง

กรอบแนวคิดในการพัฒนา/ออกแบบนวัตกรรม สู่วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ





3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงานนวัตกรรม

ดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ PDCA จากการพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL เป็นกลไกหลักเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน โดยรูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ร่วมกับแผนการสอนกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E's Model) ตามแนวคิดของทฤษฎี Constructivism เป็นฐาน บูรณาการการทำงานกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3.2 การดำเนินงาน การพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL มีขั้นตอนในการดำเนินงานควบคุมกับกระบวนการ PDCA และบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

วงจร PDCA	PLAY MODEL	หลักการและการดำเนินงาน
Plan	P: Purposeful provocation การกระตุ้นความสงสัยของผู้เรียน	การวางแผนบนพื้นฐานความพอเพียงการใช้นวัตกรรมแบบฝึกทักษะเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัย ตั้งคำถาม 1. วิเคราะห์หลักสูตรสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2. วิเคราะห์นักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อวัดพื้นฐานของนักเรียน - วิเคราะห์ปัญหา: พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขาดทักษะการคิดเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ 3. ศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์ประเด็นสำคัญและวางแผนการสร้างนวัตกรรม 4. สร้างแบบฝึกทักษะโดยเลือกหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ

วงจร PDCA	PLAY MODEL	หลักการและการดำเนินงาน
Do	L : Learning by doing การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ	ลงมือดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้สอนได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1.ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ PLAY MODEL ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบการสอนแบบสืบเสาะ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2.ครูและนักเรียนคิดวิเคราะห์ อภิปรายผลและสรุปผลร่วมกัน จากการสืบเสาะหาความรู้ 3.บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3 ศาสตร์ และ 4 พระบรมราโชบายรัชกาลที่ 10
Check	A : Authentic application การตรวจสอบและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง	หลังจัดกิจกรรมจบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ดำเนินการวัดประเมินผลนักเรียนด้านความรู้และทักษะกระบวนการคิด ด้วยแบบทดสอบ ใบงาน ชิ้นงาน
Act	Y : Yield and Yearn สรุปสิ่งที่เรียนรู้และสร้างความกระหายรู้	1.วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนากระบวนการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PLAY MODEL และสรุปรายงานผลการดำเนินกิจกรรม 2.เผยแพร่ผลการการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ Best practice ประชาสัมพันธ์ ขยายผล และสร้างภาคีเครือข่าย

4 ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการศึกษา พบว่านักเรียนมีกระบวนการคิดในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ มากขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 85.90 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 36.80 แสดงถึงทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ต่อการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ นักเรียนให้ความสนใจ และอยากเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียน นักเรียนมีทักษะการคิดที่เป็นระบบ (Logical Thinking) และจดจำเนื้อหาได้นานขึ้น (Long-term Memory) เพราะได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง
2. ครู ใต้นวัตกรรมสื่อการสอน (แบบฝึกทักษะ) ที่มีประสิทธิภาพ และได้พัฒนาทักษะการเป็น

"Facilitator" (ผู้อำนวยความสะดวก) มากกว่าการเป็นผู้สอนเพียงอย่างเดียว

3. **ประโยชน์ต่อการพัฒนางาน** เป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจศึกษาเรื่องแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริม และ พัฒนาผู้เรียน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

ได้ให้การสนับสนุนส่งเสริมและให้ความรู้แก่ผู้สอนเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ จัดทำและนำเสนอ นวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของโรงเรียนในเขตรับผิดชอบ

5.2 ฝ่ายบริหาร

- ผู้บริหารรับทราบและยอมรับแนวทางพัฒนาของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ผู้บริหารสนับสนุนทั้งด้านงบประมาณและแนวทางพัฒนาของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

5.3 ครู

- ได้รับความร่วมมือจากคณะครูโรงเรียนบ้านทุ่งยาว
- ครูผู้สอนยอมรับแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน
- ครูผู้สอนจัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ครูมีความสนใจและใส่ใจผู้เรียนพร้อมกระตุ้นให้นักเรียนที่จะหาวิธีการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

5.4 นักเรียน

- นักเรียนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม
- นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ตามสภาพจริง
- นักเรียนกล้าแสดงออกความคิดเห็นของตนเองมากขึ้น

6. บทเรียนที่ได้รับ

6.1 การใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนากระบวนการคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นครูผู้สอนควรนำแบบฝึกดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ หรือนักเรียนระดับชั้นที่สอน

6.2 การควบคุมดูแลของครูผู้สอนควรเป็นไปอย่างใกล้ชิดเพื่อจะได้คอยช่วยเหลือหรือแก้ไขอย่างทันท่วงที

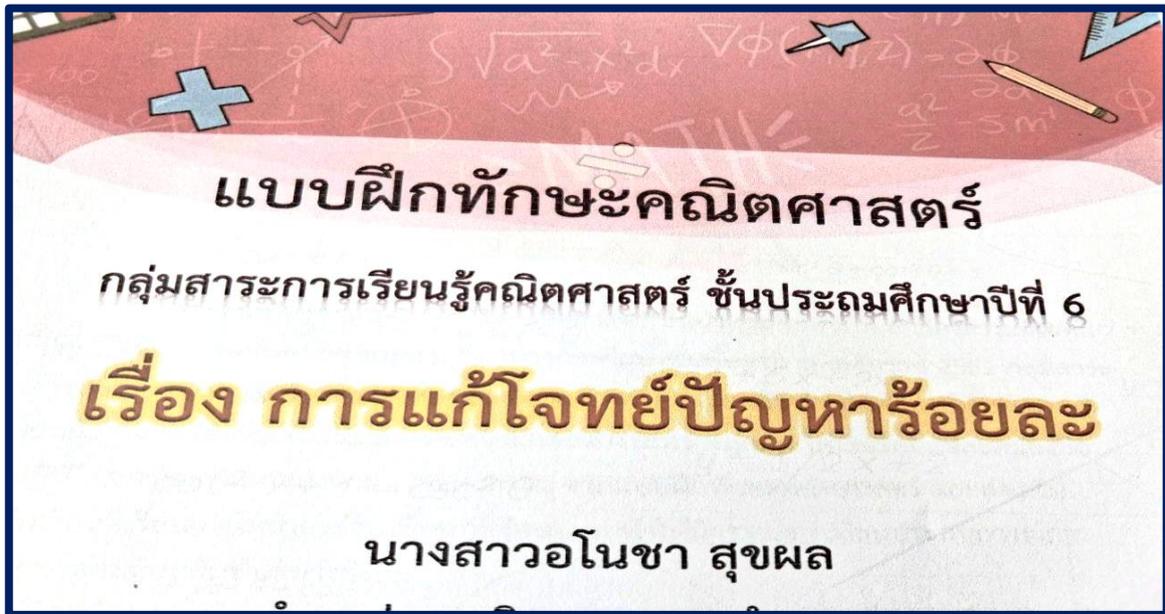
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

จากการพัฒนากระบวนการคิดโดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วนำไปขยายผลและเผยแพร่ผลงานชิ้นนี้ให้กับคณะครูในโรงเรียน จนได้รับการยอมรับในระดับโรงเรียน ในปีการศึกษา ๒๕๖๘ ดังนี้

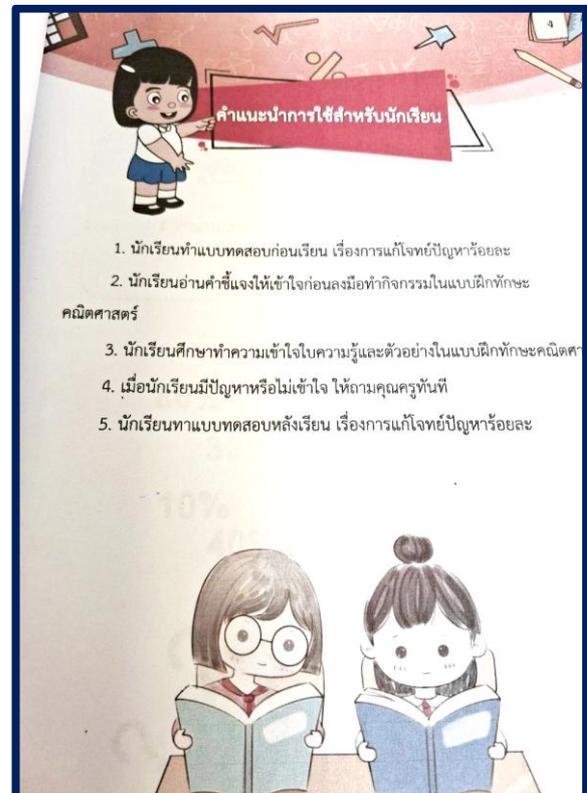
ระดับโรงเรียน เผยแพร่ในเพจเฟซบุ๊กของโรงเรียนบ้านทุ่งยาวและในไลน์กลุ่มบุคลากรของโรงเรียนบ้านทุ่งยาวเพื่อเผยแพร่และขยายผลให้แก่คณะครู เพื่อเป็นประโยชน์และแนวทางแก่ผู้สนใจ โดยมีการตอบรับจากการแสดงความคิดเห็นของคุณครูในโรงเรียนและขยายผลเป็นงานวิจัยในชั้นเรียน

ภาคผนวก

สื่อประกอบการสอนเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว



สารบัญ	
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำแนะนำการใช้สำหรับครู	ค
คำแนะนำการใช้สำหรับนักเรียน	ง
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	จ
จุดประสงค์การเรียนรู้	ฉ
แบบทดสอบก่อนเรียน	1
ใบความรู้	3
แบบฝึกทักษะ	6
แบบทดสอบหลังเรียน	9
บรรณานุกรม	11
ภาคผนวก	12
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน	13
เฉลยแบบฝึกทักษะ	14



การดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว



**แบบบันทึกการตรวจใบงาน เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว**

เลขที่	แบบฝึกทักษะ การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ (10 คะแนน)	ร้อยละ	ผลการประเมิน	
			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	9	90	/	
2	9	90	/	
3	7	70	/	
4	7	70	/	
5	10	100	/	
6	9	90	/	
7	8	80	/	
8	8	80	/	
9	7	70	/	
10	8	80	/	
11	8	80	/	
12	8	80	/	
13	9	90	/	
14	8	80	/	
15	8	80	/	
16	10	100	/	
17	8	80	/	
18	8	80	/	
19	8	80	/	
20	8	80	/	
21	8	80	/	
22	10	100	/	

ผลคะแนนก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (10 คะแนน)
1	6	9
2	6	9
3	4	8
4	4	7
5	6	10
6	5	8
7	5	9
8	4	7
9	4	8
10	4	7
11	5	8
12	5	8
13	6	10
14	5	9
15	5	10
16	5	10
17	5	9
18	4	8
19	5	8
20	5	8
21	5	9
22	5	10
ค่าเฉลี่ย	4.91	8.59
ร้อยละ	49.10	85.90