



# แบบเสนอผลงาน วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ  
ตาม “ 9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568  
ประเภทครูและบุคลากรทางการศึกษา

❖ ❖ ❖ ❖ **ก้าวที่ 6 ก้าวไกลเทคโนโลยี** ❖ ❖ ❖ ❖

เรื่อง การใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially  
ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น.



โดย

**นางสาวทิพย์ ยอดแก้ว**

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

**โรงเรียนบ้านห้วยม้าลอย**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ที่สอดคล้องกับการขับเคลื่อนตามนโยบาย “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ประเภทครูและบุคลากรทางการศึกษา เล่มนี้ ข้าพเจ้าได้พัฒนา คิดค้นสื่อการเรียนการสอนโดยการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ซึ่งสอดคล้องกับนโยบาย “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ในประเด็นก้าวที่ 6 ก้าวไกลเทคโนโลยี อีกทั้งยังสอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเด็นข้อที่ 3 ปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้หลากหลายด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรการศึกษา นักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยม้าลอย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการขับเคลื่อนจนประสบความสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการนำเทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและหน่วยงานหรือผู้ที่สนใจในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อในการจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และ ประสิทธิผลต่อไป

นางสาวทิพวัลย์ ยอดแก้ว

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบเสนอผลงาน	1
เรื่อง การใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น.	
บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา	1
วัตถุประสงค์	1
เป้าหมาย	2
วิธีดำเนินการ	2
ผลสำเร็จ	5
บทสรุป	5
ภาคผนวก	9
➤ ภาพสื่อเกม Gamification เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น.	10
➤ ลิงก์/QR-CODE เกม Gamification	13
➤ ภาพการใช้สื่อเกม Gamification เพื่อการเรียนรู้ Anywhere Anytime	13
➤ กราฟแสดงจำนวนผู้นำสื่อไปใช้	14
➤ ตารางสรุปความพึงพอใจ/แบบสอบถามความพึงพอใจ	15
➤ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล	17

## แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

ตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568


 ผลงานสถานศึกษา  ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา  ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

1. ชื่อเรื่อง การใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ท.ร.ม และ ค.ร.น.

ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

 6. ก้าวไกลเทคโนโลยี การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

## 2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

ปัจจุบันข้าพเจ้าสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ทำให้ทราบว่านักเรียนหลายคนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนทำข้อสอบหรือแบบฝึกที่คุณครูมอบหมายให้ นักเรียนส่วนใหญ่จะทำข้อสอบได้คะแนนน้อยและงานที่มอบหมายให้เสร็จล่าช้า ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นต่อไป และยังพบว่าพฤติกรรมหลังจากการเรียนเนื้อหาในรายวิชาวิทยาการคำนวณ (วิทย์คอมฯ) เสร็จแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะชอบเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมฟรีและเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา สังเกตเห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เล่นเกม นักเรียนจะกระตือรือร้น จดจ่ออยู่กับเกมและมีความเพลิดเพลิน ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดว่าจะทำอย่างไรให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ในเนื้อหาที่มีความยากและซับซ้อน อีกทั้งยังได้สนุกกับการเล่นเกมที่สามารถเล่นพร้อมเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา จึงคิดสร้างเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ท.ร.ม และ ค.ร.น. ซึ่งแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially เป็นเว็บไซต์แอปพลิเคชันที่ช่วยให้การสร้างสรรคดีจิทัล สื่อเกมมิฟิเคชั่น เป็นเรื่องง่ายและสนุก ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ครูสามารถใช้สร้างสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจและดึงดูดใจได้อย่างง่าย ไม่ซับซ้อน จะสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสนุกในการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น และยังฝึกฝน ทบทวนเนื้อหาและบทเรียนได้ตลอดเวลา สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา Anywhere Anytime

## 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 3.2 เพื่อสังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน
- 3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ท.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

## 4. เป้าหมาย

### 4.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 80 ขึ้นไป ใช้สื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น.

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป ต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

### 4.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยใช้เกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ในระดับดีขึ้น

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจระดับมากขึ้นไป ต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

## 5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้

### ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน (Plan : P)

- สำรวจปัญหาและสาเหตุของการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังเกตพบว่าพฤติกรรมการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ทำให้ทราบว่านักเรียนหลายคนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนทำข้อสอบหรือแบบฝึกหัดที่ครูมอบหมายให้ นักเรียนส่วนใหญ่จะทำข้อสอบได้คะแนนน้อยและงานที่มอบหมายให้เสร็จล่าช้า
- สำรวจพฤติกรรมการเรียนในรายวิชาอื่น พบว่าหลังจากการเรียนเนื้อหาในรายวิชาวิทยาการคำนวณ (วิทย์คอมฯ) เสร็จแล้วนักเรียนส่วนใหญ่จะชอบเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมฟรีและเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา สังเกตเห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เล่นเกม นักเรียนจะกระตือรือร้น จดจ่ออยู่กับเกมและมีความเพลิดเพลิน
- วางแผนสำรวจเทคนิค/วิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่จะสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินงาน ( Do : D)

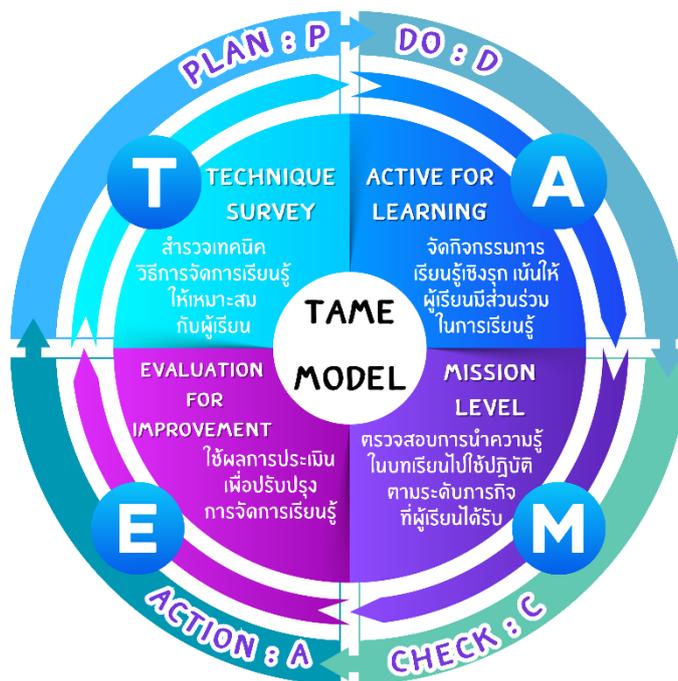
- ออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ดังนี้

T : Technique survey สำรวจเทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

A : Active for learning จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

M : Mission level ตรวจสอบการนำความรู้ในบทเรียนไปใช้ปฏิบัติตามระดับภารกิจที่ผู้เรียนได้รับ

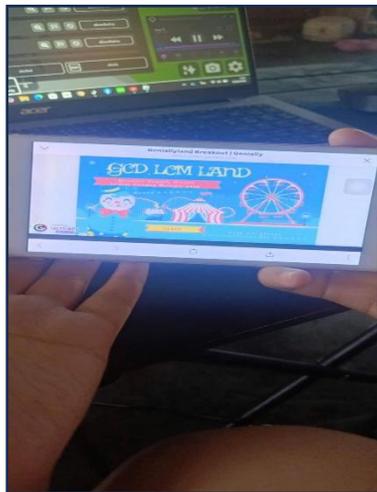
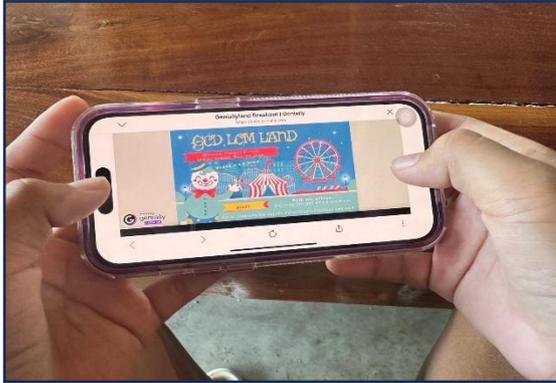
E : Evaluation for improvement ใช้ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้



- สร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ท.ร.ม และ ค.ร.น.



- นำสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นไปใช้แทนการสอบเก็บคะแนนแบบเดิม ซึ่งจะยืดหยุ่นให้เวลาและอิสระนักเรียนในการทำข้อสอบได้ทุกที่ทุกเวลา พร้อมกับให้ทบทวนเนื้อหาควบคู่ไปกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ TAME Model ที่ตนเองได้ออกแบบพัฒนาขึ้นโดยให้ กับกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยม้าลอย



### ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบ (Check : C)

- ดำเนินการประเมินผลและตรวจสอบการใช้เกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ตามเป้าหมายของผลสำเร็จที่ตั้งไว้ และกำกับนิเทศติดตามการนำความรู้ในบทเรียนไปใช้ในการปฏิบัติภารกิจในด้านต่าง ๆ ตลอดการสิ้นสุดเกม เพื่อนำผลการตรวจสอบไปใช้ในขั้นตอนการปรับปรุง (Action)

### ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงงาน (Act : A)

- นำผลการประเมินมาเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และเทคนิคการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้
- ขยายผลการดำเนินการโดยการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ในช่องทางต่าง ๆ

## 6. ผลสำเร็จ

### เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 100 ใช้สื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น.
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 100 มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป ต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

### เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยใช้เกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ในระดับดีขึ้น
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจระดับมากขึ้นไป ต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

## ๗. บทสรุป

### ประโยชน์ที่ได้รับ

#### 1. ต่อผู้เรียน

ผลจากการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชั่น) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีความสนุกในการเล่นพร้อมกับฝึกฝน ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไปด้วย ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา Anywhere Anytime

#### 2. ต่อครูผู้สอน

ครูผู้สอนสามารถเรียนรู้เทคนิคการใช้สื่ออย่างหลากหลายในปัจจุบันซึ่งสื่อเทคโนโลยี AI เป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้กับนักเรียน และครูสามารถปรับปรุง เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามความเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่สื่อที่ได้ออกแบบเองให้กับเพื่อนครูเพื่อแนวทางปฏิบัติ กิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนได้

#### 3. ต่อโรงเรียน

สถานศึกษามีคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลาย มีกิจกรรมที่สามารถบูรณาการการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนการสอน โดยมีการสร้างห้องเรียนออนไลน์ ผลิตสื่อที่มีคุณภาพ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC ในสถานศึกษา ทำให้แสดงถึงการบริหารจัดการสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ

#### 4. ต่อสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ครูและบุคลากรสถานศึกษาและโรงเรียนได้ร่วมกันขับเคลื่อนนโยบาย “9 นโยบายก้าวไปด้วยกัน” ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เกิดผลงานเป็นที่ประจักษ์ ทำให้ผู้ปกครอง ชุมชนเกิดความไว้วางใจในการจัดการเรียนการสอนของครูและระบบการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ในการดำเนินงาน

พัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพสามารถพัฒนาผู้เรียนให้พัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพของตน ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีแก่โรงเรียนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาฯ

### บทเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประสบผลสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากก่อนการจัดการเรียนรู้ มีการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลัก PDCA มาเป็นแนวทางในการวางแผนอย่างเป็นระบบ ให้ตรงตามสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model ทำให้ครูผู้สอน จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สรุปลงความรู้ด้วยตนเองนอกจากนั้น ยังมีเกมเพื่อสร้างความสนุกสนาน ทำให้ครูจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และผลการดำเนินงาน

### ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

การได้รับการสนับสนุน ส่งเสริม เพื่อได้พัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและหลากหลายจากกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต 2 การได้รับคำแนะนำจากผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษา จนผลงานสำเร็จถูกล่วงไปได้ด้วยดี

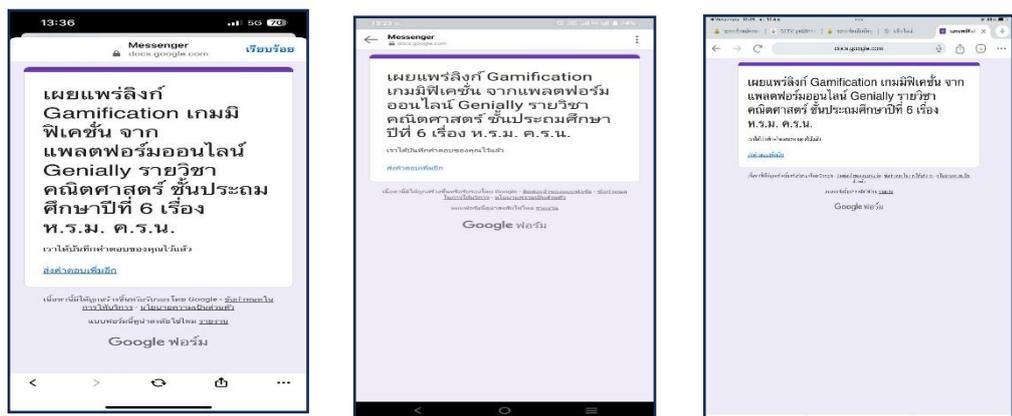
### ข้อเสนอแนะ/แนวทาง/ทิศทางการพัฒนาต่อยอด

สามารถพัฒนาสื่อการเรียนการสอนดังกล่าว เพื่อฝึกทักษะ ทบทวนในบทเรียนเรื่องอื่น ๆ ได้อีกมากมาย และนำไปปรับใช้กับผู้เรียนในทุกระดับชั้น จะทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เป็นประโยชน์ในการเรียนเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ต่อไป

### การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ



เผยแพร่ลงในเพจและกลุ่มเฟซบุ๊ก Facebook ที่เกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ครูที่สนใจนำลิงก์ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน





คิวอาร์โค้ด แบบฟอร์ม Google  
เผยแพร่ลิงก์เกมมิฟิเคชั่นให้กับผู้ที่สนใจ



เผยแพร่ลิงก์ Gamification เกมมิฟิเคชั่น จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially รายวิชาคณิตศาสตร์...  
ไฟล์ แก้ไข ดู แทรก รูปแบบ ข้อมูล เครื่องมือ ส่วนขยาย ความช่วยเหลือ

1	ประจําเวลา	ชื่อ-สกุล	อายุ	ตำแหน่ง	สถานที่ทำงาน	นำ Gamification เกมมิฟิเคชั่นนี้ ไปใช้อย่างไร
2	10/8/2025, 12:09:58	พร้อมพงษ์ พันธุ์เอก	20-39 ปี	ครูกิ่งส่วนตัว	บ้าน	ไปให้เด็กที่บ้านเล่น
3	10/8/2025, 12:28:20	นางสาวภัทราภรณ์ คำคำ	20-39 ปี	ครูจ้างสอน/พนักงานราชการ	โรงเรียนบ้านคอกม้า	ไปใช้ในการสอน หรือ.ร.ม ป.6
4	10/8/2025, 12:34:12	จันทร์ธิดา กล้าอาจ	20-39 ปี	ข้าราชการท้องถิ่น	อบต.ดอนคา	ต่อยอดด้านการศึกษาให้กับเด็ก
5	10/8/2025, 12:38:37	ด.ช.วรพล ยอดแก้ว	12-19 ปี	นักเรียน	โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา	ใช้ฝึกฝน ทบทวนบทเรียน
6	10/8/2025, 12:40:42	ด.ช.ชิตวุฒิ วงษ์สุวรรณ	12-19 ปี	นักเรียน	โรงเรียน	ใช้เรียน
7	10/8/2025, 12:41:52	อารญา ทองไพรรอด	20-39 ปี	ครุศศ. 1	โรงเรียนเมือศรีวิทยา	นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนสอนภาษาอังกฤษ
8	10/8/2025, 13:08:30	เรวดี อินทนะ	20-39 ปี	ครูชำนาญการ	โรงเรียนวัดป่าสะแก	ใช้ในการทบทวนความรู้เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น
9	10/8/2025, 13:08:38	ด.ช.นพดล กล้าทองกุล	12-19 ปี	นักเรียน	โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา	ใช้ฝึกฝน ทบทวนบทเรียน
10	10/8/2025, 13:23:12	นางสาวขวัญใจ ทองแสง	20-39 ปี	ครูผู้ช่วย	ร.วัดท่าเสา	ไม่ในการจัดการเรียนการสอน
11	10/8/2025, 13:36:19	ปณัฐรา แมขุนทด	20-39 ปี	ครูชำนาญการ	โรงเรียนบ้านเขาชนหมาก	นำไปใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

เผยแพร่ด้วยแบบฟอร์ม Google ไปยังช่องทางสื่อสาร ทางออนไลน์ หลากหลายช่องทาง เพื่อให้ครูที่สนใจนำลิงก์ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน

รางวัลที่ได้รับเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างปีการศึกษา 2566 - 2568

ที่	วัน เดือน ปี	เรื่อง	ร่องรอย หลักฐาน
1	10 ก.พ. 2566	รางวัลการเผยแพร่นวัตกรรมห้องเรียน สื่อวงล้อไม้ หนีบการประมาณค่าทศนิยม อันเป็นที่ประจักษ์ในวงกว้างมากกว่า 1,000 คน เพื่อส่งต่อห้องเรียนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ผ่านเว็บไซต์ <a href="http://www.inskru.com">www.inskru.com</a> ชุมชนการเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community) ระดับประเทศ	
2	15 ก.ย. 2566	รางวัลการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของ PLC (Professional Learning Community) ระดับประเทศ ในการร่วมพัฒนาตนเองผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องการสอนและเผยแพร่ นวัตกรรมห้องเรียนผ่านเว็บไซต์ <a href="http://www.inskru.com">www.inskru.com</a> เพื่อส่งต่อห้องเรียนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขไปทั่วประเทศ ในภาคเรียนที่ 1/2566	
3	5 ก.ย. 2567	รางวัลการประกวดผลงานสื่อประเภทวิดีโอ ระดับ ดี โชนนิตรรคการเรียนดี มีความสุข ภายใต้โครงการ OBEC Fair Share and Learn : จากผลงานสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “เรียนดี มีความสุข” จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)	
4	30 ก.ย. 2567	รางวัลผลงานนวัตกรรม วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice ระดับ ดีเยี่ยม ในหัวข้อ “การปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัยและหลากหลาย” เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ นวัตกรรม วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice ในการขับเคลื่อนนโยบายด้านการศึกษากอง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การปฏิบัติ จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2	



## ภาคผนวก

- ภาพสื่อเกม Gamification เรื่อง ท.ร.ม. และ ค.ร.น.
- ลิงก์/QR-CODE เกม Gamification
- ภาพการใช้สื่อเกม Gamification เพื่อการเรียนรู้  
Anywhere Anytime
- กราฟแสดงจำนวนผู้นำสื่อไปใช้
- ตารางสรุปความพึงพอใจ/แบบสอบถามความพึงพอใจ
- แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล



ภาพสื่อเกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น.

**รายละเอียดเกม**

เกมออนไลน์ จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially มอบหมายให้นักเรียนช่วยเดอะโจ๊กเกอร์ พิชิตด่านและภารกิจ โดยใช้ความรู้ในบทเรียนเรื่อง ห.ร.ม. ค.ร.น. นักเรียนสามารถเข้าเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา "Anywhere Anytime" โดยผู้เล่นสามารถเล่นจบได้ด้วยตนเอง หากตอบผิดสามารถตอบได้จนกว่าจะผ่านภารกิจแต่ละด่านได้ตลอดเวลา



ภาพสื่อเกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially เรื่อง ท.ร.ม. และ ค.ร.น.



1/5

ตัวประกอบของ 24  
มีจำนวนอะไรบ้าง

1, 3, 4, 6, 12, 24

1, 2, 3, 4, 8, 12,  
14, 24

1, 2, 3, 4, 6, 8,  
12, 24



คุณได้รับรางวัลตุ๊กตาสัตว์ตัวแรกของคุณแล้ว

Next challenge!

ภาพสื่อเกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น.



ลิงก์/QR-CODE เกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially

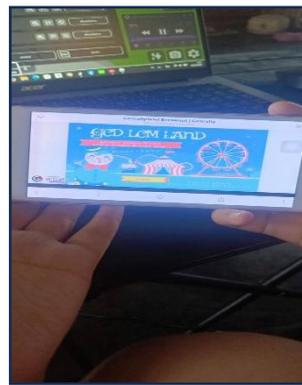
ลิงก์เกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially

<https://view.genially.com/6894ea080779108347e85401/interactive-content-geniallyland-breakout>

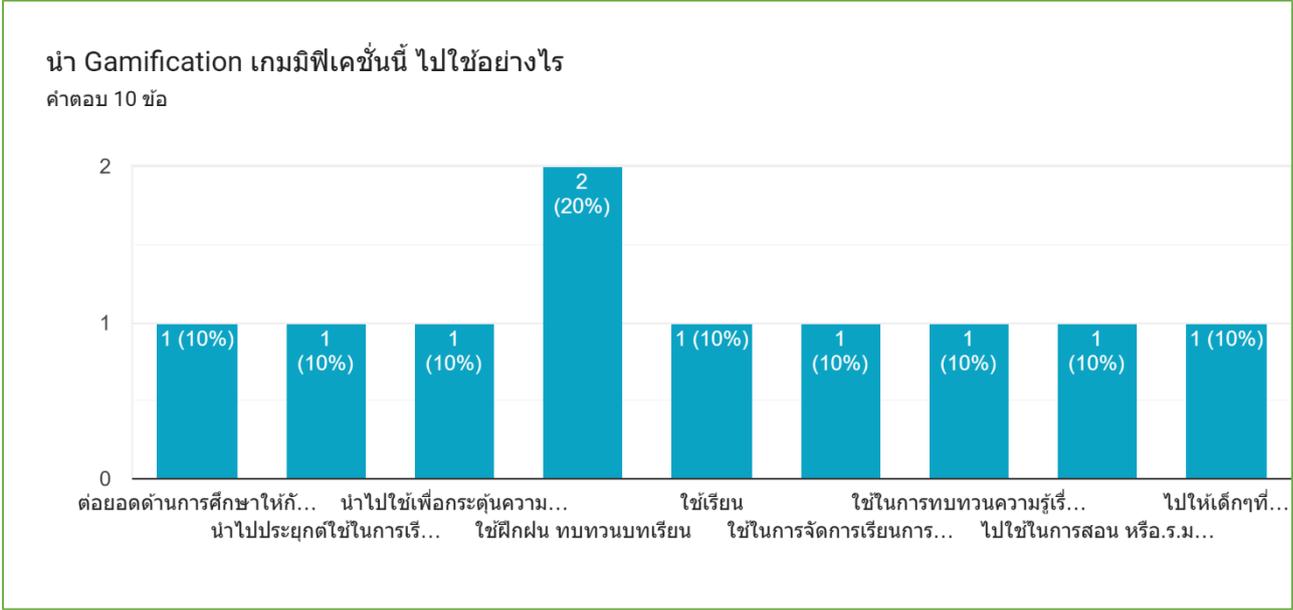
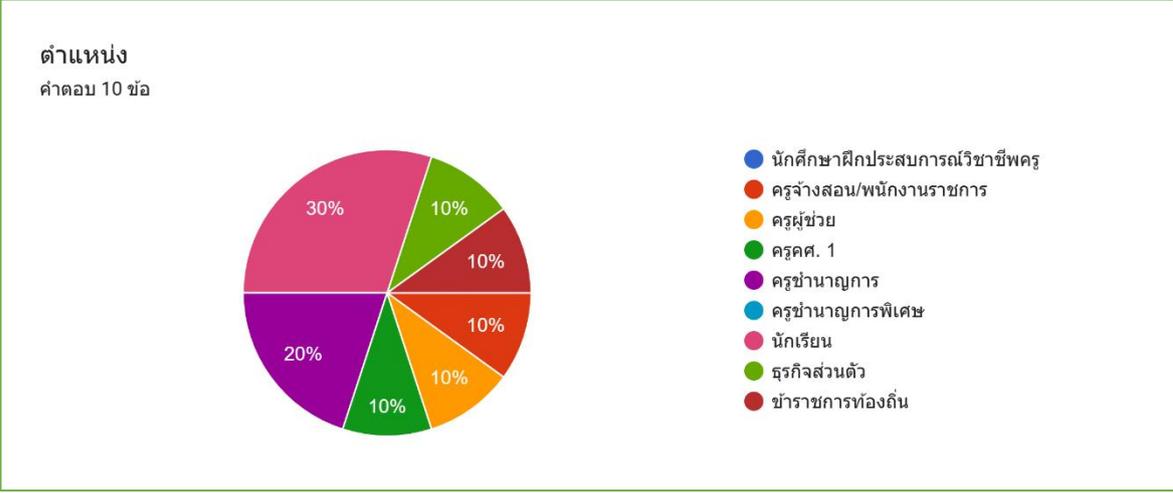
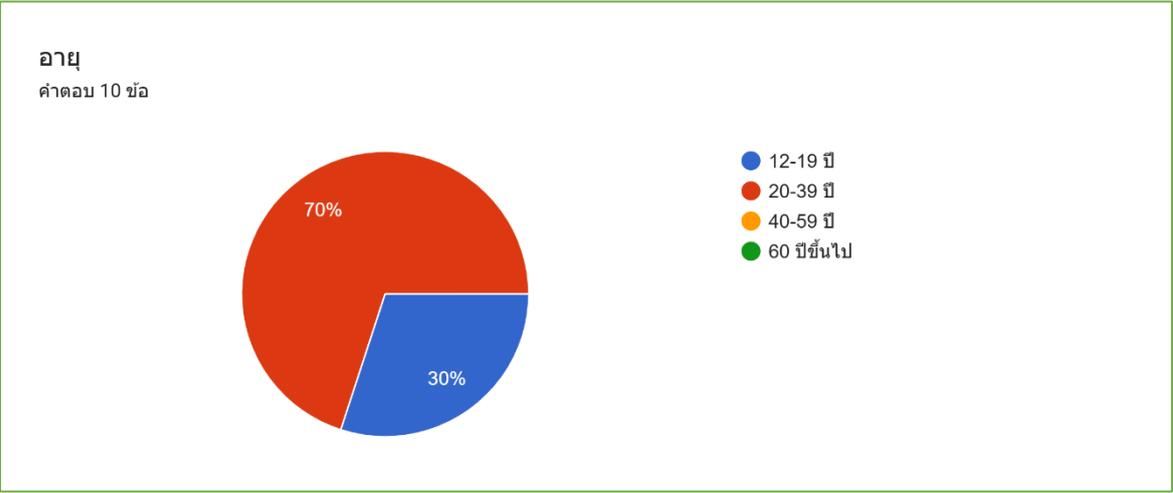
QR-CODE เกม Gamification จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially



ภาพการใช้สื่อเกม Gamification เพื่อการเรียนรู้ Anywhere Anytime



กราฟแสดงจำนวนผู้นำสื่อไปใช้



### ตารางสรุปความพึงพอใจ/แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตาราง แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ	ระดับ
<b>ด้านเนื้อหา</b>		
1. การจัดลำดับเนื้อหาในการสอนมีความเหมาะสม ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ดี	4.88	มากที่สุด
2. นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.50	มากที่สุด
<b>รวมด้านเนื้อหา</b>	<b>4.69</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน</b>		
3. นักเรียนสนุกสนาน และมีความสุขกับการร่วมกิจกรรมในชั่วโมง	4.87	มากที่สุด
4. นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มและช่วยกันทำงาน	5	มากที่สุด
5. นักเรียนอยากให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมเช่นนี้ในเนื้อหาต่อไปอีก	5	มากที่สุด
<b>รวมด้านกิจกรรมการเรียนการสอน</b>	<b>4.95</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านสื่อการเรียนการสอน</b>		
6. สื่อที่นำมาใช้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนคิดและส่งเสริม การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	5	มากที่สุด
7. สื่อที่นำมาใช้มีความหลากหลายและเหมาะสม	5	มากที่สุด
8. สื่อที่นำมาใช้ช่วยทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น	5	มากที่สุด
<b>รวมด้านสื่อการเรียนการสอน</b>	<b>5</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านการวัดประเมินผล</b>		
9. นักเรียนชอบในรูปแบบการวัดและประเมินผลที่ครูใช้	4.63	มากที่สุด
10. นักเรียนพึงพอใจกับผลคะแนนที่ตนเองได้รับ	5	มากที่สุด
<b>รวมด้านการวัดประเมินผล</b>	<b>4.81</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>สรุปรวมทุกด้าน</b>	<b>4.89</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากผลการดำเนินการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model โดยใช้แบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Type) เป็นเครื่องมือในการศึกษา

ผลการดำเนินการ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 100 มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป และมีความพึงพอใจของนักเรียนสรุปรวมทุกด้านเท่ากับ 4.89 อยู่ในระดับมากที่สุด

**แบบสอบถามความพึงพอใจ**

แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชา  
คณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม และ ค.ร.น. โดยการใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จาก  
แพลตฟอร์มออนไลน์ Genially ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

\*\*\*\*\*

คำอธิบาย ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อ แล้วพิจารณาว่าเห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ ในระดับใด  
แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน เพียงข้อละ 1 ช่อง

รายการประเมิน	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
<b>ด้านเนื้อหา</b>					
1. การจัดลำดับเนื้อหาในการสอนมีความเหมาะสม ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ดี					
2. นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน</b>					
3. นักเรียนสนุกสนาน และมีความสุขกับการร่วมกิจกรรมในชั่วโมง					
4. นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มและช่วยกันทำงาน					
5. นักเรียนอยากให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมเช่นนี้ในเนื้อหาต่อไปอีก					
<b>ด้านสื่อการเรียนการสอน</b>					
6. สื่อที่นำมาใช้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนคิด และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน					
7. สื่อที่นำมาใช้มีความหลากหลายและเหมาะสม					
8. สื่อที่นำมาใช้ช่วยทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น					
<b>ด้านการวัดประเมินผล</b>					
9. นักเรียนชอบในรูปแบบการวัดและประเมินผลที่ครูใช้					
10. นักเรียนพึงพอใจกับผลคะแนนที่ตนเองได้รับ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....



**แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล**

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ท.ร.ม และ ค.ร.น. โดย  
การใช้เทคนิคเกม Gamification (เกมมิฟิเคชัน) จากแพลตฟอร์มออนไลน์ Genially  
ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ TAME Model

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน									รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้			มีส่วนร่วมในการเรียนรู้					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	ด.ช.ปกรณ วังษ์สุวรรณ	✓			✓			✓			9	ดีมาก	✓	
2	ด.ช.อาทิตย์ รัมโพธิ์ชี	✓			✓			✓			9	ดีมาก	✓	
3	ด.ช.ศุภวิชญ์ อุ่อรุณ	✓				✓		✓			8	ดี	✓	
4	ด.ญ.จารีรัตน์ สะเสียงดี	✓				✓		✓			8	ดี	✓	
5	ด.ญ.จินตนา วังษ์สุวรรณ	✓				✓		✓			8	ดี	✓	
6	ด.ญ.ณัฐธยาน์ บุญเรืองรอด	✓			✓			✓			9	ดีมาก	✓	
7	ด.ญ.นัทชา ดอกลำพู	✓			✓			✓			9	ดีมาก	✓	
8	ด.ญ.สุทัชชา หอมไม่หาย	✓			✓			✓			9	ดีมาก	✓	

**สรุปผลการประเมิน** ผ่านเกณฑ์ ระดับคุณภาพดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 100  
 ผ่านจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ไม่ผ่านจำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

ระดับคุณภาพดีมาก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50  
 ระดับคุณภาพดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50  
 ระดับคุณภาพพอใช้ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0  
 ระดับคุณภาพปรับปรุง จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

<b>เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ</b>	
0-3	คะแนน หมายถึง 0 ระดับคุณภาพ (ปรับปรุง)
4-6	คะแนน หมายถึง 1 ระดับคุณภาพ (พอใช้)
7-8	คะแนน หมายถึง 2 ระดับคุณภาพ (ดี)
9	คะแนน หมายถึง 3 ระดับคุณภาพ (ดีมาก)
<b>หมายเหตุ</b>	
ระดับคุณภาพ 0	ถือว่า <b>ไม่ผ่าน</b>
ระดับคุณภาพ 2 (ระดับดี) ขึ้นไป	ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน 70%

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
 (นางสาวทิพวัลย์ ยอดแก้ว)  
 วันที่ 21 เดือน กรกฎาคม พ.ศ.2568



# โรงเรียนบ้านห้วยมาลัย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

