

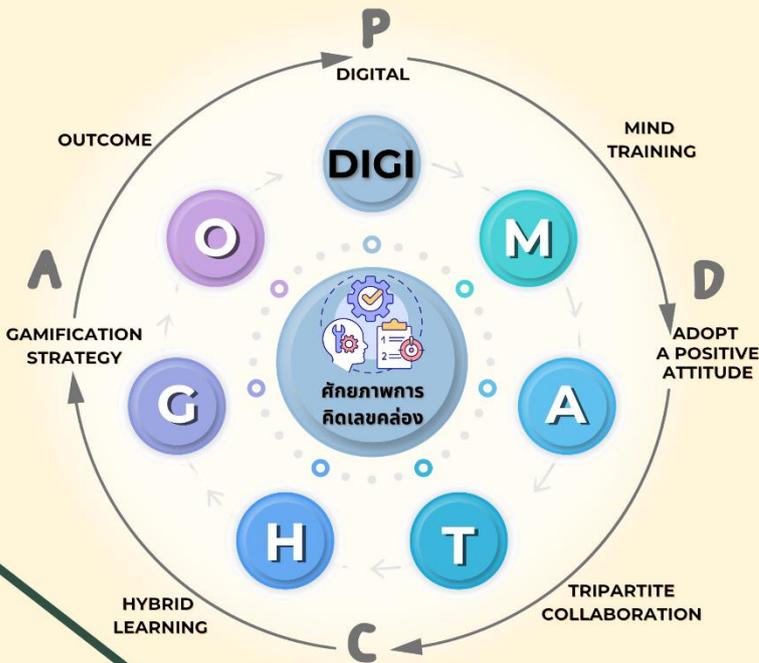


แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICES)  
หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ  
ตาม " 9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน "  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



## “ DIGIMATH GO MODEL ” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่อง ในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

ประเภท : ครูผู้สอน



นางสาวอัญชณา พลายละหาร  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านยมเมื่อ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
สุพรรณบุรี เขต 2

Quizalize



## คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบเสนอผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (best practice) ตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ประเด็นที่ 7 ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด ด้านส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ ของนางสาวอัญญา พลายละหาร ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านยมเปือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ชื่อผลงานที่นำเสนอครั้งนี้ คือ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ได้ดำเนินการเมื่อปีการศึกษาที่ผ่านมา และในปีการศึกษานี้ ข้าพเจ้ายังคงดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นวิธีปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับคณะกรรมการที่ได้ทำการประเมินในครั้งนี้เป็นอย่างดี ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู นักเรียนโรงเรียนบ้านยมเปือทุกคนที่มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมและการจัดทำรายงานเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์

นางสาวอัญญา พลายละหาร  
ครูโรงเรียนบ้านยมเปือ



## สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อเรื่อง	1
2. บทนำ ความเป็นมา	1
3. วัตถุประสงค์	2
4. เป้าหมาย	2
5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึง การนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้	3
6. ผลสำเร็จ	8
7. บทสรุป	9
8. ภาคผนวก	11



แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)  
หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ  
ตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

\*\*\*\*\*

ผลงานสถานศึกษา     ผลงานผู้บริหาร     ผลงานครู

1. ชื่อเรื่อง : “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัลสำหรับ  
นักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

7. ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด

ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ

## 2. บทนำ ความเป็นมา

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการเรียนรู้อย่างมีความสุข การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ผ่านกิจกรรมที่สอดคล้องกับความถนัด ฝึกทักษะการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ โดยเฉพาะการส่งเสริมการคิดคำนวณจากประสบการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียน “คิดเป็น แก้ปัญหาได้ และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง”

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ข้อมูลเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการเรียนรู้ความสามารถด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น เพื่อให้การศึกษาสอดคล้องกับบริบทในยุคปัจจุบันมากขึ้นครูจึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นผู้ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และสนับสนุนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน อันจะเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ที่กำหนดว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนที่มีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ”

นโยบาย “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น โดยส่งเสริมให้สถานศึกษานำนโยบายไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรมและชัดเจน ทั้งนี้ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยข้อที่ 7 “ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด” ให้มีความสำคัญกับการส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความฉลาดรู้ทางคณิตศาสตร์ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของโรงเรียนบ้านยมเปือ ในปีการศึกษา 2566 พบว่ามีจำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์



“DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล  
สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

ในระดับ 3 ขึ้นไป ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งสิ้น 16 คน จากนักเรียนทั้งหมด 38 คน คิดเป็นร้อยละ 42.11 ซึ่งน้อยกว่าร้อยละ 50.00 นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-Net) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2566 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 30.03 ซึ่งเป็นคะแนนเฉลี่ยที่สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศเพียง 0.07 จะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 50.00 แสดงให้เห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ยังขาดกระบวนการคิด วิเคราะห์ ความเข้าใจ ทักษะและการนำไปใช้อย่างสมเหตุสมผล จากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน พบว่าผู้เรียนหลายคนยังขาดความมั่นใจในการคิดเลขพื้นฐาน ยังใช้การบวก การลบ การคูณ และการหารไม่คล่อง มีความวิตกกังวลเมื่อต้องคำนวณและมองว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก และน่าเบื่อครูผู้สอนจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเลข ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มความสนุกในการเรียนรู้และกระตุ้นเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

ดังนั้น จากความเป็นมาดังกล่าว ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้ใช้นวัตกรรม “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 ถูกพัฒนาขึ้นโดยมีแนวคิดในการบูรณาการการคิดเลขเร็ว (Mental Math) เข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ผ่านเว็บไซต์สำเร็จรูป [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เล่นคณิตคิดเร็วได้ที่บ้าน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการคำนวณอย่างเป็นระบบ ผ่านกิจกรรมที่มีความท้าทาย สนุกสนาน และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

### 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6
- 3.2 เพื่อสร้างสรรค์ พัฒนา นวัตกรรม “DigiMATH GO Model”
- 3.3 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 เกิดทักษะด้านการคิดคำนวณ
- 3.4 เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

### 4. เป้าหมาย

**เชิงปริมาณ :** ในปีการศึกษา 2567 ร้อยละของจำนวนนักเรียนโรงเรียนบ้านยมเปือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 37 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับ 3 ขึ้นไป สูงถึงร้อยละ 50

**เชิงคุณภาพ :** 1. ในปีการศึกษา 2567 นักเรียนโรงเรียนบ้านยมเปือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดทักษะ กระบวนการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผ่านกระบวนการขับเคลื่อน “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล



5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้  
อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้

การดำเนินงานขับเคลื่อน “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่อง  
ในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA มีกระบวนการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 P : Plan (การวางแผน)

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในปีการศึกษาที่ผ่านมาของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 รวมถึงวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการทดสอบทางการศึกษา  
ระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) เพื่อหาจุดเด่น จุดด้อย ในแต่ละตัวชี้วัดวิชาคณิตศาสตร์
2. วิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล
3. ศึกษาหลักสูตรและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ  
ได้ตามวัตถุประสงค์
4. ศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการจัดทำเกมดิจิทัล ค้นหาเว็บไซต์ที่สามารถจัดทำรูปแบบการเรียนรู้ที่  
ตอบสนองต่อความต้องการได้ คือ นักเรียนสามารถเล่นได้อย่างสนุก ได้ความรู้ เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา และ  
มีความท้าทายโดยสามารถกำหนดเวลาในการทำโจทย์แต่ละข้อได้
5. ออกแบบวิธีการหรือนวัตกรรมในการพัฒนา
6. กำหนดเป้าหมายให้สอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษาและนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2

ขั้นที่ 2 D : Do (การปฏิบัติตามแผน)

7. สร้างเครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ออกแบบ โดยใช้เว็บไซต์สำเร็จรูป [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com)
8. ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาตามเครื่องมือที่สร้าง

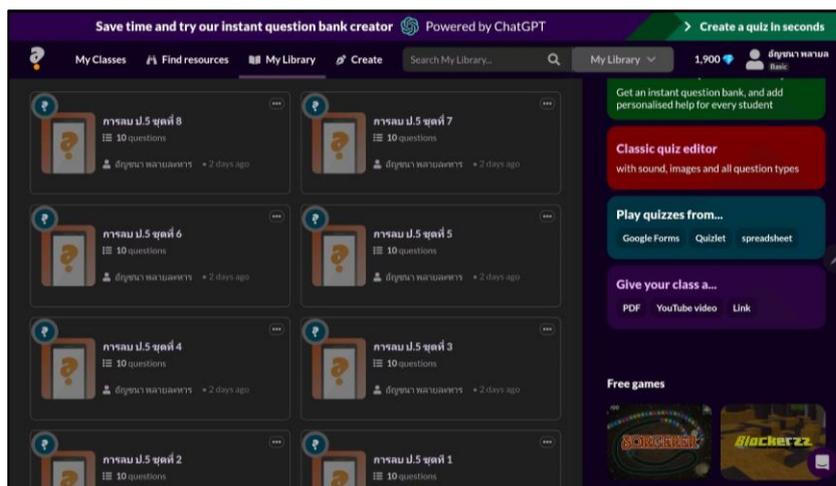
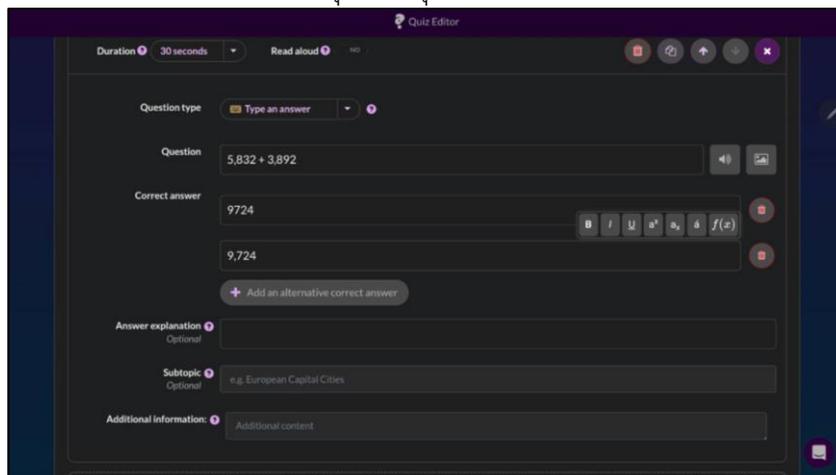


ข้าพเจ้าดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนด้านการคิดคำนวณด้วยนวัตกรรม “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ข้าพเจ้าได้คิดค้นขึ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จ ประกอบด้วย

### 1. Digi : Digital

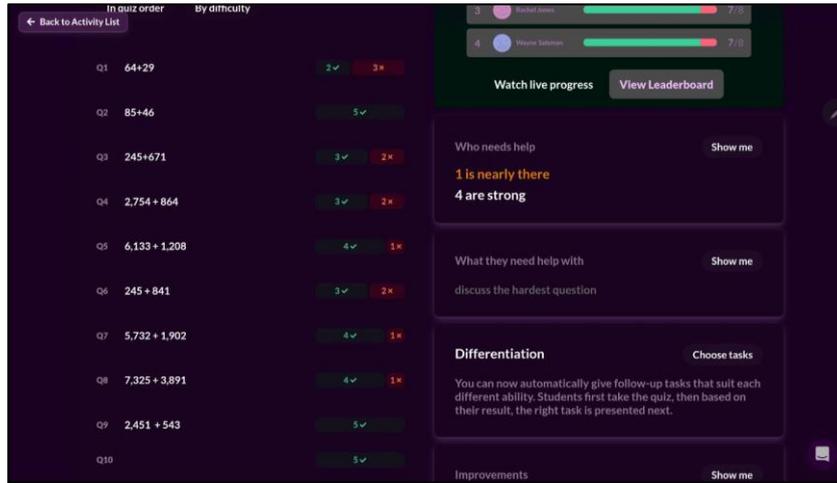
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยรูปแบบนวัตกรรมนี้ จะใช้ เว็บไซต์สำเร็จรูป [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) ในการจัดทำเกมคณิตคิดคล่อง เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่สามารถกำหนดเวลาในการคิดแต่ละข้อได้แล้วยังสามารถเลือกเกมในการเล่นเพื่อให้เกิดความท้าทายได้อีกด้วย ครูสามารถดู Leaderboard ในแต่ละแบบฝึกได้ เพื่อใช้ในการบันทึกความก้าวหน้าของนักเรียนได้ รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ข้อที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำผิดได้ด้วย

- ครูสร้างโจทย์เป็นชุดแบบฝึกโดยอิงจาก ชุดแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะคณิตคิดเร็ว ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ 2552 และชุดแบบฝึกทักษะคณิตคิดเร็วของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2568



ภาพ : [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) ที่จัดทำชุดแบบฝึกคณิตคิดคล่องแบบ Online ของครูอัญชญา พลายละหาร





ภาพ : [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) แสดงผลการวิเคราะห์ผลการตอบคำถามของนักเรียน



ภาพ : [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) แสดงผลคะแนนของนักเรียนในแต่ละชุดแบบฝึก

## 2. M : Mind Training (การฝึกคิดซ้ำ ๆ ทำเป็นประจำทุกวัน)

นอกจากการสอนแบบ Active learning ที่ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้ว ครูก็จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ให้นักเรียนเน้นย้ำ ซ้ำ และทบทวน อยู่เสมอ เพื่อเป็นการฝึกให้ชำนาญมากยิ่งขึ้น ในวิชาคณิตศาสตร์สิ่งที่สำคัญคือการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ (บวก ลบ คูณ หาร) นักเรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้พื้นฐานเหล่านี้ให้แม่นยำ และถูกต้อง ทั้งนี้ในเรื่องอื่น ๆ ของวิชาคณิตศาสตร์ก็ควรมีความรู้พื้นฐานในเรื่องนั้นเสมอแล้วจึงนำมาบูรณาการใช้ ดังนั้นความรู้พื้นฐานจึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนต้องเรียนรู้และปฏิบัติได้

- ครูจึงจัดทำชุดแบบฝึกคณิตคิดคล่องผ่านเว็บไซต์ [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) นี้ขึ้นเพื่อให้นักเรียนชั้น ป.4 – ป.6 ได้ฝึกทำในช่วงวันหยุด เสาร์ - อาทิตย์ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิดคล่องเป็นประจำทุกวัน



- วันจันทร์ถึงวันศุกร์ ครูได้จัดเตรียมชุดแบบฝึกคณิตคิดเร็วให้นักเรียนได้ฝึกทำแบบ  
จับเวลาก่อนเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในทุกวัน และเพื่อให้สำหรับนักเรียนที่ไม่มีเครื่องมือเทคโนโลยี  
หรืออินเทอร์เน็ตที่จะทำในวันเสาร์ - อาทิตย์ ด้วย

3. A : Adopt a positive attitude (การสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์)

สร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ให้นักเรียนด้วยการใช้การจัดการเรียนการสอน  
ที่หลากหลายและทันสมัย เช่น การใช้เกมการสอน การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการ  
จัดการเรียนการสอน หรือการเสริมแรงบวกให้นักเรียน เป็นต้น เพราะก่อนที่จะเรียนรู้ต้องเริ่ม  
ที่ความสนใจ ความชอบก่อน ถ้านักเรียนมีความสนใจแล้ว นักเรียนจะเปิดรับต่อสิ่งใหม่ ๆ และ  
เข้าใจในสิ่งที่ยากได้ ทั้งนี้ นักเรียนต้องสามารถนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้อย่างสมเหตุสมผล

- โดยครูนำผลจากการเรียนเล่นเกมมาร่วมพูดคุยกับนักเรียนในวันจันทร์ และมอบรางวัล  
ให้นักเรียนที่มีคะแนนสูงที่สุดในแต่ละชั้น เพื่อเป็นการเสริมแรงบวกต่อนักเรียนที่มีความ  
รับผิดชอบและมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการฝึกตนเอง

4. T : Tripartite Collaboration (การมีส่วนร่วมของ 3 ฝ่าย ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง และ  
นักเรียน)

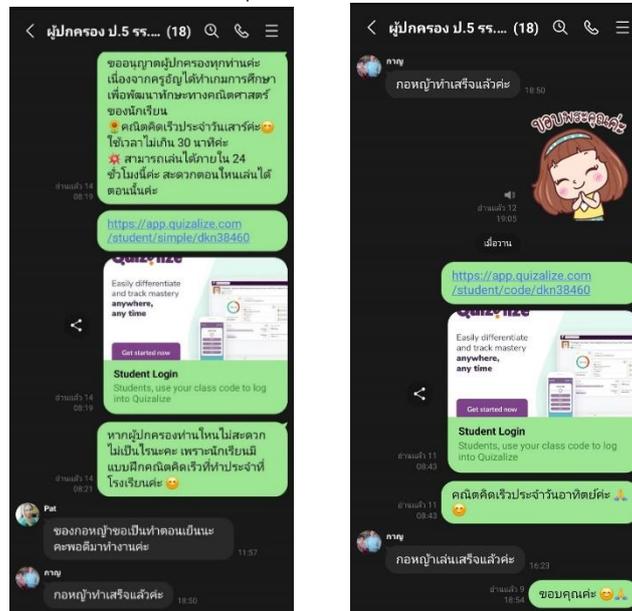
ครู: ผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้ปกครอง: ผู้สนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียน

นักเรียน: ผู้ฝึกฝนและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

โดย 3 ฝ่ายนี้เป็นระบบสนับสนุนที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้อย่างยิ่ง

- โดยครูแจ้งผู้ปกครองถึงเป้าหมายของการฝึกคณิตคิดคล่องผ่าน line กลุ่มห้องเรียน  
แสดงให้เห็นถึงเป้าหมาย และบอกถึงการใช้เวลาในการเล่นคณิตคิดคล่องนี้ด้วย เพื่อป้องกัน  
การใช้งานเครื่องมือเทคโนโลยีเกินความจำเป็นของนักเรียน และขอความร่วมมือจากผู้ปกครอง  
เพื่อให้ผู้ปกครองได้ร่วมสังเกตพฤติกรรม



ภาพ : ครูแจ้งเพื่อทำความเข้าใจในการจัดทำเกมการศึกษาแบบ online คณิตคิดคล่องกับผู้ปกครอง  
ผ่านทาง Application Line ห้องเรียน



5. H : Hybrid Learning (การเรียนรู้แบบผสมผสาน)

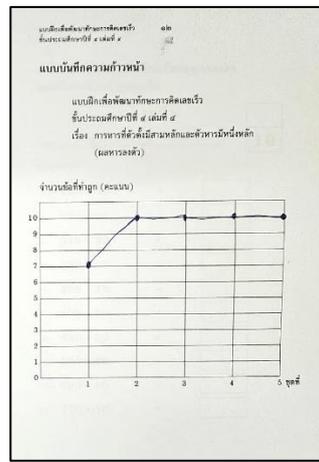
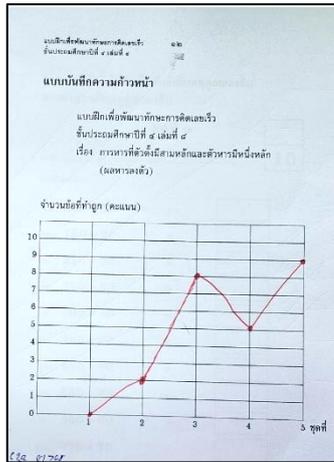
การเรียนรู้แบบผสมผสาน ทั้งในห้องเรียน (Onsite) และนอกห้องเรียน (Online) เพื่อทำให้เกิดความยืดหยุ่น และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา โดยครูจัดกิจกรรมทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ให้เสริมกัน

6. G : Gamification Strategy (การประยุกต์ใช้แนวคิดของเกมเพื่อการเรียนรู้)

การประยุกต์แนวคิดของเกม (เช่น คะแนน สัญลักษณ์ ความท้าทาย และรางวัล) มาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสุข และมีส่วนร่วมในบทเรียนอย่างแท้จริง

7. O : Outcome (มุ่งเน้นผลลัพธ์ของการเรียนรู้)

มุ่งเน้นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ ทั้งในด้านทักษะ (Skill) เจตคติ (Attitude) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement) โดยมีการวัดผลและสะท้อนผลเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยในการจัดการเรียนการสอนด้านการคิดคำนวณนี้ จะใช้แบบบันทึกความก้าวหน้าในการวัดผล



ขั้นที่ 3 C : Check (การตรวจสอบ)

9. มุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ด้านการคิดคำนวณโดยตรวจสอบผลการปฏิบัติงานตามกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ประสพผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ จากแบบบันทึกความก้าวหน้าของนักเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังจบปีการศึกษา

ขั้นที่ 4 A : Action (การปรับปรุงการดำเนินงาน)

10. นำผลประเมินที่ได้มาทำการวิเคราะห์ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อระดมสมอง หาทางแก้ไข ปัญหา / จุดอ่อน / ข้อดี / จุดแข็ง ที่พบ เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาแผนการดำเนินกิจกรรมในครั้งต่อไป ในส่วนนี้จะมีการเสนอแนะปัญหา แนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหา หรือการพัฒนาระบบที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีกไม่มีที่สิ้นสุด

11. ผลที่ได้จากการระดมสมองเสนอผู้เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาในช่วงแผนต่อไป

12. กำหนดกลยุทธ์เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดทำแผนเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครั้งต่อไป



## 6. ผลสำเร็จ

**เชิงปริมาณ :** ในปีการศึกษา 2567 ร้อยละของจำนวนนักเรียนโรงเรียนบ้านยมเปือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 37 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับ 3 ขึ้นไป สูงถึงร้อยละ 59.46

จำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละรายวิชาใน **ระดับ 3 ขึ้นไป** ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566

ระดับชั้น	จำนวนเต็ม (คน)	จำนวนผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับ 3 ขึ้นไป								
		รายวิชาพื้นฐาน (จำนวนคน)								
		ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ	ภาษาอังกฤษ
ป.1	8	6	5	6	4	6	7	7	6	4
ป.2	17	9	9	8	0	0	2	15	8	7
ป.3	15	9	7	8	5	5	9	8	10	10
ป.4	12	8	8	10	7	6	10	9	11	6
ป.5	11	6	6	5	3	3	6	6	8	4
ป.6	14	11	8	8	7	8	10	10	12	7
<b>รวม</b>	<b>77</b>	<b>49</b>	<b>43</b>	<b>45</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>55</b>	<b>55</b>	<b>38</b>
<b>ร้อยละ</b>		<b>63.64</b>	<b>55.84</b>	<b>58.44</b>	<b>33.77</b>	<b>36.36</b>	<b>57.14</b>	<b>71.43</b>	<b>71.43</b>	<b>49.35</b>

\*ที่มา : รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self Assessment Report : SAR) ปีการศึกษา 2567

**เชิงคุณภาพ :** 1. ในปีการศึกษา 2567 นักเรียนโรงเรียนบ้านยมเปือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น

รายวิชา	คะแนนเฉลี่ย		
	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	ผลต่าง ระหว่างปีการศึกษา 2566-2567
คณิตศาสตร์	42.11	59.46	+ 17.35

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดทักษะ กระบวนการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผ่านกระบวนการขับเคลื่อน “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล



ตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้“DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	ระดับความพึงพอใจ
1.เกมมีความสุข น่าสนใจ	4.59	มากที่สุด
2.เกมช่วยให้ฉันคิดเลขคล่องขึ้น	4.62	มากที่สุด
3.เกมช่วยให้ฉันมีสมาธิและฝึกฝนความเร็วในการคิดเลข	4.59	มากที่สุด
4.ฉันได้ฝึกคิดเลขทุกวันทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านในวันหยุด	4.73	มากที่สุด
5.คะแนนหรือระดับในเกมช่วยกระตุ้นให้ฉันพัฒนาตัวเอง	4.68	มากที่สุด
6.ฉันรู้สึกอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น	4.70	มากที่สุด
7.โดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจกับเล่นเกมคณิตคิดคล่อง	4.73	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมออนไลน์คณิตคิดคล่องผ่านเว็บไซต์ Quizalize ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยภาพรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.49$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ฉันได้ฝึกคิดเลขทุกวันทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านในวันหยุด และโดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจกับเล่นเกมคณิตคิดคล่อง ( $\bar{X} = 4.73$ ) รองลงมา คือ ฉันรู้สึกอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น ( $\bar{X} = 4.70$ ) และคะแนนหรือระดับในเกมช่วยกระตุ้นให้ฉันพัฒนาตัวเอง ( $\bar{X} = 4.68$ ) ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เกมมีความสุข น่าสนใจ และเกมช่วยให้ฉันมีสมาธิและฝึกฝนความเร็วในการคิดเลข ( $\bar{X} = 4.59$ ) ตามลำดับ

## 7. บทสรุป

จากการดำเนินงานขับเคลื่อน “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในห้องเรียน

การเผยแพร่ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 ได้ทำการเผยแพร่โรงเรียนได้ดำเนินการเผยแพร่ภายในโรงเรียน โดยแจ้งให้คณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานรับทราบโดยการประชุม ตลอดจนการเผยแพร่ผ่าน google site ของโรงเรียนบ้านยมเปือ <https://shorturl.asia/j0QGA>



และข้าพเจ้าได้เผยแพร่นวัตกรรมนี้ พร้อมทั้งการใช้ [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) ในการสร้างชุดแบบฝึก คณิตคิดคล่องให้แก่เพื่อนครูที่สอนวิชาคณิตศาสตร์ต่างสังกัด ผ่าน Google Meet



### แนวทาง/ทิศทางการพัฒนาต่อยอด

ในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ด้านการคิดคำนวณ โดยผ่าน “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของการจัดการความรู้ ได้แก่ บุคลากรครู ผู้ปกครอง นักเรียน สื่อ เทคโนโลยีแหล่งเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้สามารถนำไปปรับใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้ ครูรับการพัฒนาด้านให้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์มากขึ้น และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ทันสมัย เหมาะสมกับผู้เรียน

### ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

1. กระบวนการพัฒนานวัตกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่ซ้ำซ้อน ทำงานอย่างมีระบบ มีการกำกับ ติดตามอย่างต่อเนื่องและมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของครู ผู้ปกครองและนักเรียน
2. นักเรียนให้ความร่วมมือและพร้อมรับสิ่งใหม่ ๆ ทั้งยังตั้งใจพัฒนาตนเองให้มีความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
3. ครูพัฒนาตนเอง โดยการแสวงหาความรู้และวิธีการสอนที่หลากหลาย ทันสมัย เข้ากับความ ต้องการของนักเรียน



# ภาคผนวก



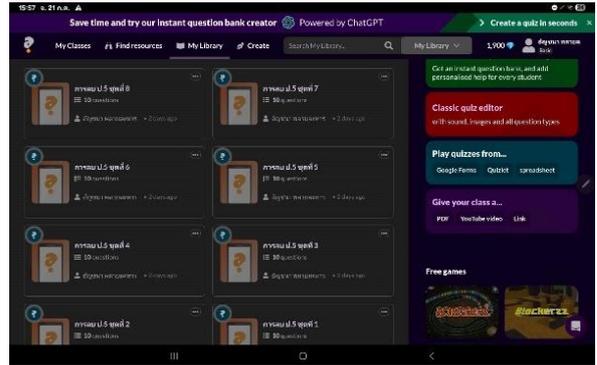
ภาพการจัดกิจกรรมคณิตคิดเร็วในห้องเรียน โดยเริ่มทุกครั้งก่อนเริ่มเรียน จับเวลา 3 นาทีต่อชุด



ภาพครูเสริมแรงบวกด้วยการมอบรางวัลประจำสัปดาห์สำหรับนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุดในการเข้าเล่นเกมคณิตคิดคล่องผ่านเว็บไซต์ Quizalize



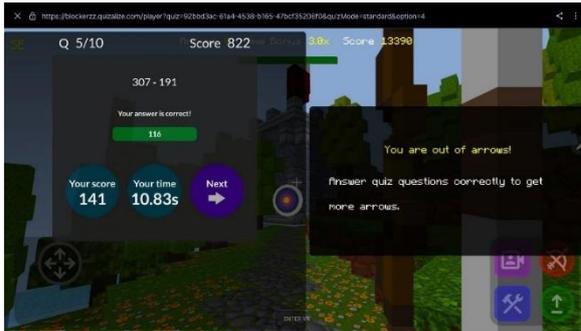
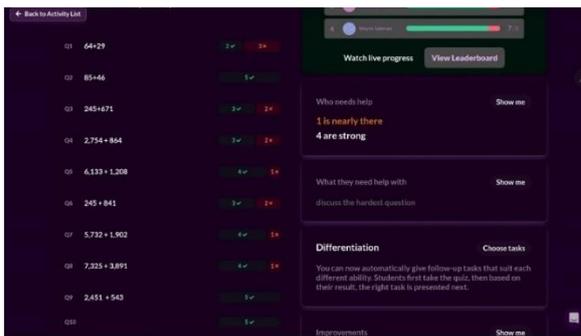
### เว็บไซต์ที่ใช้สร้างเกมการศึกษาคณิตคิดค่อง



[www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com)

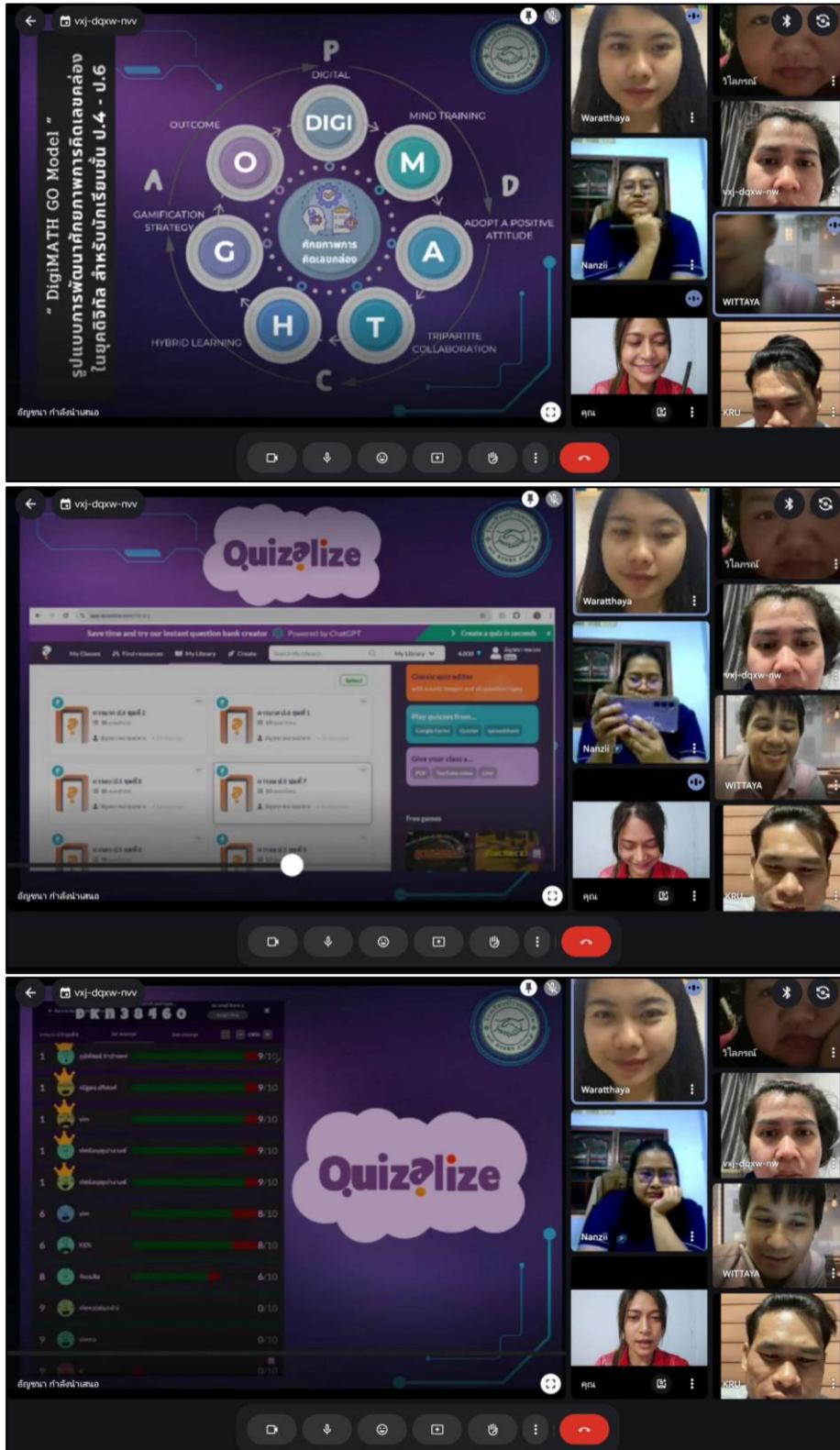
บัญชีผู้ใช้งาน : อัญชญา พลายนะหาร

ภาพใช้ [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) เพื่อพัฒนาศักยภาพการคิดเลขค่องของนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6  
ในวันหยุด เสาร์ - อาทิตย์ วันละ 1 ชุด



“DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขค่องในยุคดิจิทัล  
สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

ภาพการเผยแพร่นวัตกรรมนี้ พร้อมทั้งการใช้ [www.Quizalize.com](http://www.Quizalize.com) ในการสร้างชุดแบบฝึก  
คณิตคิดล่องให้แก่เพื่อนครูที่สอนวิชาคณิตศาสตร์ต่างสังกัด ผ่าน Google Meet



“DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลล่องในยุคดิจิทัล  
สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพ  
การคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน



แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพ  
การคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้  
1. เพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนา  
ศักยภาพ การคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน  
2. เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักเรียน เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาสื่อนวัตกรรม  
ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น  
โดยครูอุณณา พลายละหาร โรงเรียนบ้านยมเปือ สพ.สพ.2

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น

ป.4  ป.5  ป.6

เพศ

ชาย  หญิง

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่อง  
ในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน

รายการประเมิน	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
1.เกมมีความสนุก น่าสนใจ					
2.เกมช่วยให้ฉันคิดเลขคล่องขึ้น					
3.เกมช่วยให้ฉันมีสมาธิและฝึกฝนความเร็วในการคิดเลข					
4.ฉันได้ฝึกคิดเลขทุกวันทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านในวันหยุด					
5.คะแนนหรือระดับในเกมช่วยกระตุ้นให้ฉันพัฒนาตัวเอง					
6.ฉันรู้สึกอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น					
7.โดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจกับเล่นเกมคณิตคิดคล่อง					

ข้อเสนอแนะ / สิ่งที่ควรพัฒนา .....

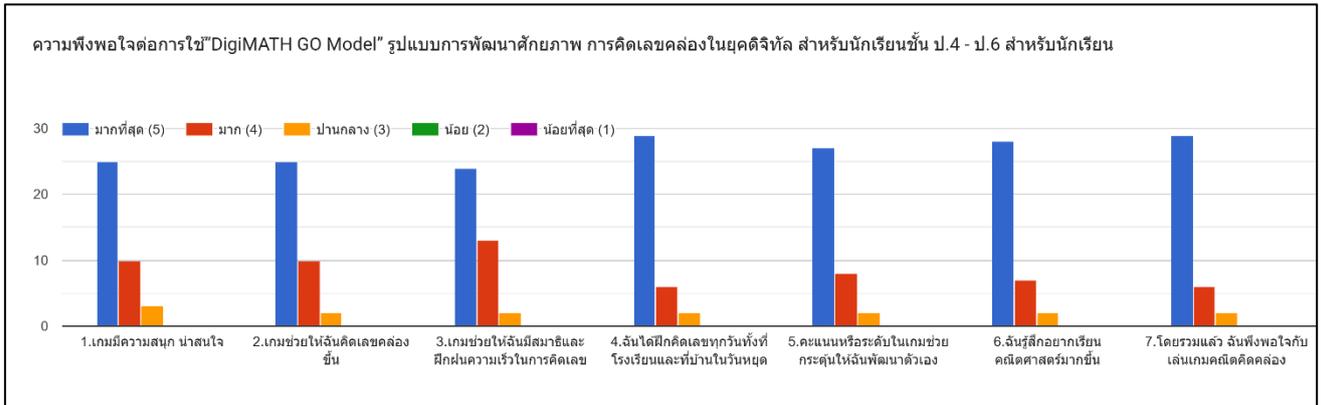


Google Forms แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ “DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนา  
ศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน



“DigiMATH GO Model” รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล  
สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6

แผนภูมิแท่งแสดงผลความพึงพอใจในการใช้ต่อการใช้ “DigiMATH GO Model”  
รูปแบบการพัฒนาศักยภาพการคิดเลขคล่องในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น ป.4 - ป.6 สำหรับนักเรียน



ชื่อผู้ส่งผลงาน นางสาวอัณณา พลายละหาร  
ตำแหน่ง ครู  
โรงเรียน บ้านยมเปือ  
หมายเลขโทรศัพท์ 086 099 9149





# โรงเรียนบ้านยมเบือ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
สุพรรณบุรี เขต 2

Quizize