

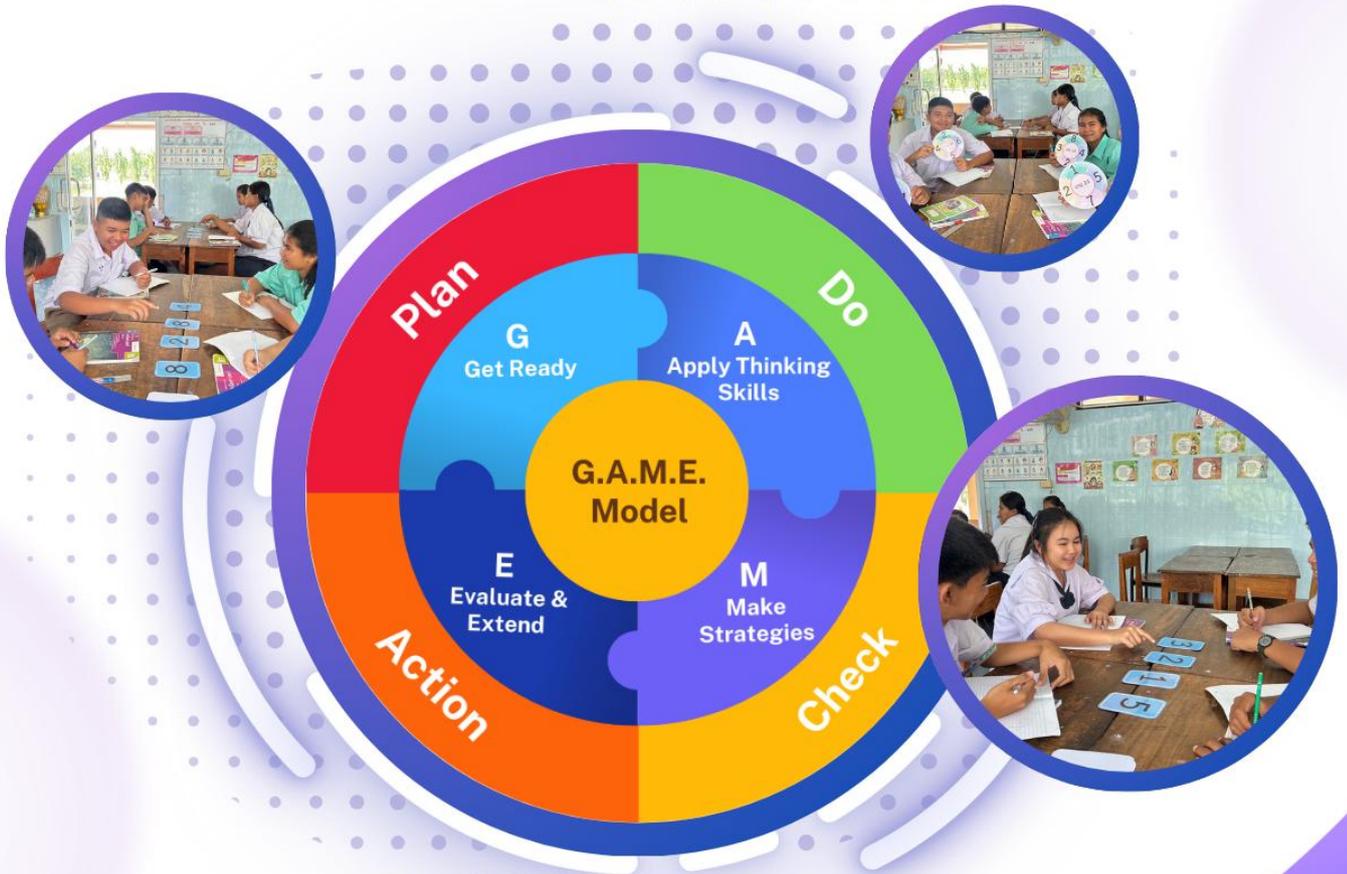


# แบบเสนอผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

## ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

การจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร  
ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3  
โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL



นางสาวสุวรรณี เชื้อจําหลวง  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสารกิจ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

รายงานผลการใช้วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ฉบับนี้ เป็นการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ) ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้ เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นสนุกสนาน นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดคำนวณของนักเรียนได้คิดหาคำตอบของโจทย์คิดเลขเร็วได้เร็ว เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น และนักเรียนสามารถเข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะมีประโยชน์สำหรับนักเรียนและผู้ที่นำไปใช้

สุวรรณีย์ เชื้อฉ่ำหลวง  
ครูโรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ)

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘	1
1. ชื่อเรื่อง	1
2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา	2
3. วัตถุประสงค์	3
4. เป้าหมาย	3
5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้	3
6. ผลสำเร็จ	6
7. บทสรุป	6
8. บรรณานุกรม	8
9. ภาคผนวก	9

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

\*\*\*\*\*

ผลงานสถานศึกษา  ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา  ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

1. ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

1. ก้าวด้วยคุณธรรม

- พระบรมราชโบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่๑๐ และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
- หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ลูกเสือ

2. ก้าวนำเรียนรู้เชิงรุก

- Active Learning
- หลักสูตรท้องถิ่น
- ประวัติศาสตร์
- หน้าที่พลเมือง
- ศิลธรรม
- ประชาธิปไตย
- งานสถานักเรียน
- ชุมชน

3. ก้าวประยุกต์ Soft Power วิถีไทย

- Soft Power วิถีไทย ดนตรี กีฬา ศิลปะ แฟชั่น อาหาร ฯลฯ

4. ก้าวใส่ใจความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม

- ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
- ด้านสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา

5. ก้าวพร้อมพัฒนาปฐมวัย

- การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

6. ก้าวไกลเทคโนโลยี

- การขับเคลื่อนดิจิทัลในสถานศึกษา
- การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- การเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV/DLIT)

7. ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และ RT/NT/O-NET และ PISA
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่าน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการเขียน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ

8. ก้าวพิชิตนวัตกรรม

- ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา
- ด้านการจัดการเรียนการสอน

9. ก้าวล้ำทักษะอาชีพ

- การสร้างรายได้ Learn to Earn
- ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching)

## 2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมุ่ง พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยยึดหลักว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม มีกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์จริง และตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนในรัฐศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพ เมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศสามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลก

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคมและความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560:8)

เนื่องด้วยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์จากการสอบ O-NET (Ordinary National Educational Test) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับจังหวัด และระดับประเทศ อาจมีสาเหตุมาจากนักเรียนไม่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ขาดการปฏิบัติจริง อีกทั้งผู้เรียนยังคิดการบวก ลบ คูณ หารเลขได้ไม่ไวเท่าที่ควร อาจทำให้เกิดความย่อท้อเบื่อหน่ายและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์เป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในฐานะเป็นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ จึงใช้วิธีการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL เข้ามาเสริมในการเรียนการสอน สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นสนุกสนานและช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดคำนวณของนักเรียนได้คิดหาคำตอบของโจทย์คิดเลขเร็วได้เร็วขึ้นด้วย

### 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- 3.2 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียน
- 3.3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
- 3.4 เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ

### 4. เป้าหมาย

#### 4.1 เสิ้งปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ) จำนวน 131 คน

#### 4.2 เสิ้งคุณภาพ

1. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
2. นักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณที่ดีขึ้น
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น
4. นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ

### 5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้

#### 5.1 การออกแบบนวัตกรรม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมคณิตศาสตร์ ใช้การกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านเกมการแข่งขัน ภาพ สัญลักษณ์ ให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเล่นเกมนการคิดเชิงคณิตศาสตร์ ซึ่งนักเรียนจะใช้ทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการบวก การลบ การคูณ และการหาร เพื่อหาผลลัพธ์ซึ่งนักเรียนใช้รูปแบบการคิดที่สามารถคิดได้ ในขณะที่มีเวลาจำกัด

กระบวนการเรียนการสอน โดยใช้กระบวนการ G.A.M.E. MODEL สำหรับนักเรียน ประกอบด้วย

**G – Get Ready** (เตรียมพร้อม) ครูแนะนำกติกาเกม 24 อธิบายเป้าหมายการคิดคำนวณและตัวอย่างโจทย์ แบ่งกลุ่ม/กำหนดรูปแบบการแข่งขัน

**A – Apply Thinking Skills** (ฝึกใช้ทักษะ) ผู้เรียนฝึกเล่นเกม 24 จากโจทย์ง่ายไปยาก ครูชี้ให้เห็นกระบวนการคิด 4 ขั้นของ Computational Thinking ใช้บัตรตัวเลขเกม 24

**M – Make Strategies** (สร้างกลยุทธ์) ผู้เรียนทดลองวิธีแก้หลายแบบ แลกเปลี่ยนเทคนิคกับเพื่อน เช่น ลองจับคู่ตัวเลขที่รวม/คูณได้ใกล้ 24 บันทึกขั้นตอนการแก้โจทย์ลงในใบงาน

**E – Evaluate & Extend** (ประเมินและต่อยอด) แข่งขันรอบชิงเพื่อวัดความเร็วและความถูกต้องประเมินความสามารถด้วย Rubric ทั้งด้านความถูกต้อง วิธีคิด และการทำงานเป็นทีม ให้โจทย์ต่อยอด เช่น เกม 24 แบบเศษส่วน หรือเพิ่มกติกาพิเศษ

วิธีการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร  
ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3  
โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL



<b>G – Get Ready</b>	เตรียมพร้อม
<b>A – Apply Thinking Skills</b>	ฝึกใช้ทักษะ
<b>M – Make Strategies</b>	สร้างกลยุทธ์
<b>E – Evaluate &amp; Extend</b>	ประเมินและต่อยอด

## 5.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

### 1. ขั้นเตรียมการ (Plan)

1.1 ศึกษาปัญหาในการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ผู้สอนพบปัญหาว่าบรรยากาศการเรียนในห้องเรียน นักเรียนในห้องเรียนไม่ค่อยตอบคำถามภายในห้อง ถ้าพูดถึงคณิตศาสตร์นักเรียนจะรู้สึกไม่สนุกกับการเรียนรู้ที่ว่ายากและซับซ้อน เมื่อทราบปัญหาดังกล่าว ผู้สอนได้ทำการศึกษาพบว่าการที่นักเรียนรู้สึกดังกล่าวข้างต้น เกิดจากนักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ นักเรียนมีความสามารถทางการบวก การลบ การคูณ และการหาร ที่แตกต่างกัน เพราะนักเรียนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน เมื่อมีการถามตอบในชั้นเรียนนักเรียนบางคนไม่ตอบคำถาม และไม่มีส่วนร่วมในชั้นเรียน

1.2 ศึกษาวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) แนวทางการพัฒนาทักษะผู้เรียนการพัฒนา แนวคิดการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์แนวโน้มการจัดการทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

1.3 จัดทำชุดฝึกเกม 24 เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL เพื่อพัฒนาความสามารถและทักษะทางคณิตศาสตร์ (อ้างอิงภาคผนวกหน้าที่ 11-12)

### 2. ขั้นดำเนินการ (Do)

2.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และปฏิบัติตามปฏิทินปฏิบัติการ โดยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น

2.2 ปฏิบัติตามกระบวนการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยมีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทุกระยะตลอดเวลาการดำเนินการตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้

2.3 นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและทดสอบมาวิเคราะห์ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ เพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติต่อไป

2.4 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL ตามที่วางแผนไว้ในการจัดการเรียนรู้ โดยจัดหาชั่วโมงในการจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และเป็นจัดกิจกรรมก่อนเข้าสู่บทเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์

2.5 เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อนำผลไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ

### 3. ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

3.1 นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

3.2 ครูประเมินผลการเรียนรู้และแจ้งกับนักเรียน เพื่อให้มีการพัฒนาการเรียนต่อไป

### 4. ขั้นสรุปและรายงาน (Act)

4.1 นำข้อเสนอแนะของ มาปรับปรุง ทบทวน พัฒนารูปแบบการสอนให้ถูกต้องสมบูรณ์

4.2 บันทึกหลังสอนเมื่อมีการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

## 6. ผลสำเร็จ

ผลจากการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรม เกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL มีดังนี้

1. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL ระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 3 อันดับคือ ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมเกมทางคณิตศาสตร์มากกว่ากิจกรรมอื่น เมื่อได้เรียนคณิตศาสตร์ข้าพเจ้าได้แสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ และเนื้อหาในวิชาคณิตศาสตร์เป็นประโยชน์ต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใหม่ๆ ในปัจจุบัน (อ้างอิงภาคผนวก หน้าที่ 10)

2. นักเรียนทักษะการคิดคำนวณที่เร็วและดีขึ้น เกิดการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 อย่างมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL โดยผลทดสอบก่อนเรียนคิดร้อยละ อยู่ที่ 32.18 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 72.64 (อ้างอิงภาคผนวกหน้าที่ 10)

4. นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ ได้แก่ ระดับกลุ่มโรงเรียน ระดับเขตพื้นที่ และระดับชาติ จนได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย ได้แก่ 1.รางวัล รองชนะเลิศ อันดับที่ 7 เหรียญทอง การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม 2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 6 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา ในการแข่งขันวิชาการ “Thatphanom World Class Standard School Crossword & A-Math คิดเลขเร็วประถมศึกษา Champions Of Nation 2024” 3. รางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 1 ชิงแชมป์ประเทศไทย 4. รางวัลระดับเหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม 5. รางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษา (ป.4-ป.6) รายการการแข่งขันทักษะวิชาการ “BANGLI ACADEMIC ครั้งที่1” ประจำปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนบางสีวิทยา 6. รางวัลระดับเหรียญทอง Top 10 การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 2 ชิงแชมป์ประเทศไทย (อ้างอิงภาคผนวกหน้าที่ 14-19)

## 7. บทสรุป

### 7.1 ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษา

1. ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

1.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเกิดพัฒนาการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

1.2 นักเรียนมีองค์ความรู้ ความเข้าใจ และเกิดการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 อย่างมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

1.3 กิจกรรม เกม 24 ช่วยให้นักเรียนเรียนคณิตศาสตร์ด้วยความสนุก ลดความตึงเครียด

1.4 นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่างๆ

## 2. ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อครูผู้สอน

2.1 นวัตกรรมสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทางด้านคณิตศาสตร์ได้

2.2 ครูสามารถนำความรู้ไปบูรณาการจัดการเรียนการสอนได้ถูกต้องตามหลักสาระวิชาคณิตศาสตร์

## 3. ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา

3.1 โรงเรียนมีรูปแบบการดำเนินการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

3.2 โรงเรียนสามารถส่งเสริมกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนได้

## 7.2 บทเรียนที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติประกอบกับให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น กล่าวแสดงออก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน เรียนรู้อย่างมีความสุขและพึงพอใจต่อการเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ มีความสามารถทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลการต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฝึกทักษะอย่างรอบคอบ มีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ

## 7.3 ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

1. นักเรียนมีพื้นฐาน มีความรู้ความสามารถ มีทักษะทางคณิตศาสตร์ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร การแก้ปัญหา
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำกิจกรรม
3. ความร่วมมือของนักเรียนในการร่วมกิจกรรม
4. ครูเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีความตั้งใจ มีการเสียสละ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้
5. โรงเรียนมีงบประมาณให้การสนับสนุน ในด้านการพัฒนาความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ

## 7.4 ข้อเสนอแนะ/แนวทาง/ทิศทางในการพัฒนาต่อยอด

1. ครูควรมีการเสริมแรงโดยการให้กำลังใจ กล่าวชมเชยก่อกองให้กับนักเรียนตลอดการทำกิจกรรม เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้ตื่นตัว

2. ควรมีการนำกิจกรรมเกี่ยวกับเกมคณิตศาสตร์อื่นๆ มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณต่อไป

## 7.5 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. เผยแพร่นวัตกรรม เรื่องการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ (PLC) ครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

2. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ อันดับ ๑ กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.1-ป.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 70 ประจำปีการศึกษา 2565

3. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ อันดับ ๑ กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.4-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 70 ประจำปีการศึกษา 2565
4. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญเงินรองชนะเลิศ อันดับ ๑ กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 70 ประจำปีการศึกษา 2565
5. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.1-ป.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ 70 ประจำปีการศึกษา 2565
6. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.1-ป.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 71 ประจำปีการศึกษา 2566
7. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ อันดับ ๑ กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.4-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 71 ประจำปีการศึกษา 2566
8. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญเงินรองชนะเลิศ อันดับ ๑ กิจกรรม แข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 71 ประจำปีการศึกษา 2566
9. นักเรียนได้รับรางวัล รองชนะเลิศ อันดับที่ 7 เหรียญทอง การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม
10. นักเรียนรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 6 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา ในการแข่งขันวิชาการ “Thatphanom World Class Standard School Crossword & A-Math คิดเลขเร็วประถมศึกษา Champions Of Nation 2024”
11. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 1 ชิงแชมป์ประเทศไทย
12. นักเรียนได้รางวัลระดับเหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับประถมศึกษา ปีที่ 1-6 ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม
13. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษา (ป.4-ป.6) รายการการแข่งขันทักษะวิชาการ “BANGLI ACADEMIC ครั้งที่1” ประจำปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนบางลี่วิทยา
14. นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง Top 10 การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 2 ชิงแชมป์ประเทศไทย

## 8. บรรณานุกรม

นางสาวจิตติมา สีขาว. ศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมและการกีฬา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. การปรับปรุงพัฒนางาน

ด้วย PDCA. (ออนไลน์). เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://blog.wu.ac.th/archives/11355>. 8 สิงหาคม 2568



ภาคผนวก

สรุปตารางผลคะแนนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ก่อนเรียนและหลังเรียน  
เรื่อง การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ยร้อยละทดสอบ ก่อนเรียน (pre - test) (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	ค่าเฉลี่ยร้อยละทดสอบ หลังเรียน (post - test) (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1	18	27.78	69.44
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2	19	31.58	71.05
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1	24	35.42	75.00
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2	21	30.95	71.43
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1	24	33.33	72.92
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2	25	34.00	76.00
รวม	131	193.06	435.84
ค่าเฉลี่ยร้อยละ		32.18	72.64

แบบวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ด้วยกิจกรรมเกม 24  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL

ข้อ	หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1	คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ฝึกให้คิดเป็นระบบ มีความรอบคอบ	4.82	มากที่สุด
2	คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ	4.76	มากที่สุด
3	วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยาก	4.86	มากที่สุด
4	เนื้อหาในวิชาคณิตศาสตร์เป็นประโยชน์ต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในปัจจุบัน	4.89	มากที่สุด
5	ข้าพเจ้าจะมีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาคณิตศาสตร์	4.64	มากที่สุด
6	เมื่อได้เรียนคณิตศาสตร์ข้าพเจ้าได้แสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ	4.90	มากที่สุด
7	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมเกมทางคณิตศาสตร์มากกว่ากิจกรรมอื่น	4.92	มากที่สุด
8	วิชาคณิตศาสตร์มีประโยชน์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.55	มากที่สุด
9	ในขณะที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ข้าพเจ้าคิดว่าเวลาผ่านไปรวดเร็ว	4.75	มากที่สุด
10	หลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์แล้วข้าพเจ้ามีความรู้สึกภูมิใจมากที่สุดที่เข้าใจในเรื่องที่เรียน	4.57	มากที่สุด

## ตัวอย่างสื่อและนวัตกรรม



### ชุดฝึกเกม 24

#### ชุดที่ 1

คำชี้แจง : จากชุดตัวเลขที่กำหนดให้ นำมาดำเนินการทางคณิตศาสตร์ คือ + , - , x , ÷ อย่างใดก็ได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ = 24

ตัวอย่าง 3 7 7 8 → 24 = (8×3) × (7÷7)

ข้อที่	ชุดตัวเลข	เขียนวิธีการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เท่ากับ 24
1	4 2 3 4	
2	5 7 8 9	
3	4 4 8 9	
4	1 3 8 9	
5	2 6 8 9	
6	9 4 2 8	
7	2 3 5 7	
8	2 3 6 8	
9	3 5 4 2	
10	4 9 1 8	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

### ชุดฝึกเกม 24

#### ชุดที่ 2

คำชี้แจง : จากชุดตัวเลขที่กำหนดให้ นำมาดำเนินการทางคณิตศาสตร์ คือ + , - , x , ÷ อย่างใดก็ได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ = 24

ตัวอย่าง 3 7 7 8 → 24 = (8×3) × (7÷7)

ข้อที่	ชุดตัวเลข	เขียนวิธีการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เท่ากับ 24
1	3 4 4 6	
2	2 3 6 6	
3	2 2 4 6	
4	1 2 3 4	
5	2 5 6 8	
6	5 5 6 7	
7	2 2 4 5	
8	4 5 6 9	
9	4 4 5 8	
10	2 4 7 8	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

### ชุดฝึกเกม 24

#### ชุดที่ 3

คำชี้แจง : จากชุดตัวเลขที่กำหนดให้ นำมาดำเนินการทางคณิตศาสตร์ คือ + , - , x , ÷ อย่างใดก็ได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ = 24

ตัวอย่าง 3 7 7 8 → 24 = (8×3) × (7÷7)

ข้อที่	ชุดตัวเลข	เขียนวิธีการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เท่ากับ 24
1	3 3 6 5	
2	4 5 7 9	
3	3 5 9 9	
4	7 8 2 4	
5	7 6 3 6	
6	8 2 7 8	
7	2 2 6 9	
8	3 5 7 8	
9	8 6 5 5	
10	2 9 8 4	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

# ตัวอย่างสื่อและนวัตกรรม



ชุดสื่อการทำกิจกรรม เกม 24



## ภาพการจัดกิจกรรม



นักเรียนทำกิจกรรมด้วยกิจกรรมเกม 24  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้รูปแบบ G.A.M.E. MODEL



ผลที่เกิดกับผู้เรียน  
นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ



เลขที่ ๘๕๒๒/๒๕๖๘

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

เด็กชายอัศวิน ฉิมวัย โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ)

ได้เข้าร่วมแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา

ได้รับรางวัลเหรียญทอง Top ๑๐

รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิป ครั้งที่ ๒ ชิงแชมป์ประเทศไทย

ขออำนาจพรให้ประสบความสำเร็จ ก้าวหน้าตลอดไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๘ มิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๘

ว่าที่ร้อยตรี

(ธนุ วงษ์จินดา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง Top 10 การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม  
รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิป ครั้งที่ 2 ชิงแชมป์ประเทศไทย



เลขที่ ๘๐๐๓/๒๕๖๘

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

นางสาวสุวรรณีย์ เชื้อฉ่ำหลวง โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ)

เป็นครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน

คิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา

รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิป ครั้งที่ ๒ ชิงแชมป์ประเทศไทย

ขออำนาจพรให้ประสบความสำเร็จ ก้าวหน้าตลอดไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๘ มิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๘

ว่าที่ร้อยตรี

(ธนุ วงษ์จินดา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลที่เกิดกับผู้เรียน  
นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ



นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษา (ป.4-ป.6) รายการการแข่งขันทักษะวิชาการ “BANGLI ACADEMIC ครั้งที่ 1” ประจำปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนบางลี่วิทยา



ผลที่เกิดกับผู้เรียน  
นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ

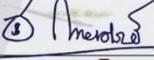





**เพชรอุทัย 9**  
คณิตศาสตร์ ครั้งที่ 9

เกียรตินี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า  
**เด็กชายอัศวิน ฉิมวัย**

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศเหรียญทองอันดับที่ 1  
การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6  
วันที่ 6-7 เดือนกันยายน พุทธศักราช 2567  
ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมืองอุทัยธานี จังหวัดอุทัยธานี

  
(นายชาดา ไทยศรณัฐ)  
สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดอุทัยธานี เขต 2  
อดีตรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงมหาดไทย

สพม.อุทัยธานี

นักเรียนได้รางวัลระดับเหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01  
ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม

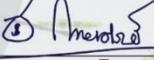





**เพชรอุทัย 9**  
คณิตศาสตร์ ครั้งที่ 9

เกียรตินี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า  
**นางสาวสุวรรณีย์ เชื้อฉ่ำหลวง**

เป็นผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1  
การแข่งขันคิดเลขเร็ว B01 ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6  
วันที่ 6-7 เดือนกันยายน พุทธศักราช 2567  
ณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมืองอุทัยธานี จังหวัดอุทัยธานี

  
(นายชาดา ไทยศรณัฐ)  
สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดอุทัยธานี เขต 2  
อดีตรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงมหาดไทย

สพม.อุทัยธานี

ผลที่เกิดกับผู้เรียน  
นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ

เลขที่เกียรติบัตร  
6755/2567



**โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย**  
อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา  
มอบเกียรติบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายอัศวิน จิมวัย**  
**ได้รับรางวัลเหรียญทอง**

ในการแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา  
รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 1 ชิงแชมป์ประเทศไทย  
ขอให้มีความสุขสวัสดิ์ และรักษาเกียรติประวัติไว้สืบไป  
ให้ไว้ ณ วันที่ 29 มิถุนายน 2567

พด.ตำรวจเอก *ด.พ. จิต*  
(เพิ่มพูน ชิดชอบ)  
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

*สุพล*  
(นายสุพล เชื้อมพงษ์)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย

นักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถม รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 1 ชิงแชมป์ประเทศไทย

เลขที่เกียรติบัตร  
6849/2567



**โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย**  
อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา  
มอบเกียรติบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

**นางสาวสุวรรณีย์ เชื้อจำหลวง**

เนื่องในโอกาสเป็นครูผู้ฝึกซ้อมและสนับสนุนนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันคิดเลขเร็ว  
รายการแข่งขันราชสีมาวิทยาลัย แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 1 ชิงแชมป์ประเทศไทย  
ขอให้มีความสุขสวัสดิ์ และรักษาเกียรติประวัติไว้สืบไป  
ให้ไว้ ณ วันที่ 29 มิถุนายน 2567

พด.ตำรวจเอก *ด.พ. จิต*  
(เพิ่มพูน ชิดชอบ)  
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

*สุพล*  
(นายสุพล เชื้อมพงษ์)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย

ผลที่เกิดกับผู้เรียน  
นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ



นักเรียนรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 6 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับประถมศึกษา ในการแข่งขันวิชาการ “Thatphanom World Class Standard School Crossword & A-Math คิดเลขเร็วประถมศึกษา Champions Of Nation 2024”



# ผลที่เกิดกับผู้เรียน

## นักเรียน ได้รับรางวัล/การยกย่องเชิดชูเกียรติ

เลขที่ สปช.บ.๒๕๖๑-๒๕๖๕




**สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายอัศวิน ฉิมวิทย์**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันศิลปะสร้างสรรค์ ระดับชั้น ป.๕ - ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๗๐**  
 ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดราชบุรี  
 ระหว่างวันที่ ๒๕ - ๒๗ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๖  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

  
 (นายอัษฎพร พิเศษสา)  
 เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ นว๒๖๗/๒๕๖๖




**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายเสฏฐวุฒิ แก้วกังขี**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญเงิน  
 การแข่งขันศิลปะสร้างสรรค์ ระดับชั้น ป.๕-ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
 "ริ้วผ้าสตรึงศิลป์ที่แก้วหน้า ภูมิปัญญาพาทั่วโลก หัตถกรรมล้ำสมัย วิถีไทย สู่อิโกล"

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖**  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักสุขภาพอนามัยตลอดไป

  
 (นางสาวสุภาวดี มีสุนทร)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต๒

เลขที่ นว๒๖๗/๒๕๖๖




**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายอัศวิน ฉิมวิทย์**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ  
 การแข่งขันศิลปะสร้างสรรค์ ระดับชั้น ป.๕-ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
 "ริ้วผ้าสตรึงศิลป์ที่แก้วหน้า ภูมิปัญญาพาทั่วโลก หัตถกรรมล้ำสมัย วิถีไทย สู่อิโกล"

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖**  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักสุขภาพอนามัยตลอดไป

  
 (นางสาวสุภาวดี มีสุนทร)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต๒

เลขที่ นว๒๖๗/๒๕๖๖




**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงอภิษฎา หนูอนุวงศ์**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญเงิน รองชนะเลิศ อันดับ ๑  
 การแข่งขันศิลปะสร้างสรรค์ ระดับชั้น ป.๕-ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
 "ริ้วผ้าสตรึงศิลป์ที่แก้วหน้า ภูมิปัญญาพาทั่วโลก หัตถกรรมล้ำสมัย วิถีไทย สู่อิโกล"

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖**  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักสุขภาพอนามัยตลอดไป

  
 (นางสาวสุภาวดี มีสุนทร)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต๒

เลขที่ นว๒๖๗/๒๕๖๖




**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายธนกร**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๒  
 การแข่งขันวาดภาพ ระดับชั้น ป.๕-ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
 "ริ้วผ้าสตรึงศิลป์ที่แก้วหน้า ภูมิปัญญาพาทั่วโลก หัตถกรรมล้ำสมัย วิถีไทย สู่อิโกล"

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖**  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักสุขภาพอนามัยตลอดไป

  
 (นางสาวสุภาวดี มีสุนทร)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต๒

เลขที่ นว๒๖๗/๒๕๖๖




**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงอิสราพร มานะจินดานนท์**  
 โรงเรียนวัดทุ่งดอก (สุวรรณธาตุกิจ)  
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ  
 การแข่งขันวาดภาพ ระดับชั้น ป.๕-ป.๖

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
 "ริ้วผ้าสตรึงศิลป์ที่แก้วหน้า ภูมิปัญญาพาทั่วโลก หัตถกรรมล้ำสมัย วิถีไทย สู่อิโกล"

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖**  
 ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักสุขภาพอนามัยตลอดไป

  
 (นางสาวสุภาวดี มีสุนทร)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต๒

รางวัลการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน จาการส่งเสริมทักษะด้านการคิดคำนวณ



## แบบเสนอผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

การจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568