



รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

Best Practice

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ปีการศึกษา 2565



ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

ห้องเรียน 5G

สู่ประชากรคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21



นายพีระวุฒิ คำน้อย

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “ห้องเรียน 5G” สู่มหาชนคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21 เล่มนี้ประกอบด้วยความสำคัญของผลงาน หรือนวัตกรรมที่นำเสนอ จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ และปัจจัยความสำเร็จ เพื่อคัดเลือกผลงาน นวัตกรรมรางวัลที่มีความเป็นเลิศเป็นแบบอย่างที่ดีต่อวิชาชีพต่อไป

ไพระวุฒิ คำน้อย

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. ความสำคัญ	1
1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา	1
1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา	2
2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	4
2.1 จุดประสงค์	4
2.2 เป้าหมาย	4
3. กระบวนการผลิตผลงาน	4
3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม	4
3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม	5
3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน	7
3.4 การใช้ทรัพยากร	8
4. ผลการดำเนินการ/ประโยชน์ที่ได้รับ	8
4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์	8
4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ	17
5. ปัจจัยความสำเร็จ	17
6. บทเรียนที่ได้รับ	17
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	17
7.1 การเผยแพร่	17
7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	17

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ร้อยละของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับ 3 ขึ้นไป	15
ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู	15

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ผลการสำรวจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนอยากให้คุณนำมาใช้	2
ภาพ 2 โมเดล “ห้องเรียน 5G” โดยครูพีระวุฒิ คำน้อย	3
ภาพ 3 ตัวอย่างวิดีโอ “ห้องเรียน 5G” สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	7
ภาพ 4 ตัวอย่างวิดีโอ “ห้องเรียน 5G” สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	7
ภาพ 5 เกมปริศนาทำให้ทาย	8
ภาพ 6 เกมเพราะเราคู่กัน	8
ภาพ 7 ใบงานออนไลน์	9
ภาพ 8 การใช้ Plickers	10
ภาพ 9 ตัวอย่างการใช้ Padlet ในการนำเสนอผลงาน	10
ภาพ 10 ใช้วงล้อ Wheel of name สุ่มคำถาม	11
ภาพ 11 วงล้อ Wheel of name	11
ภาพ 12 การทำกิจกรรมกลุ่ม	12
ภาพ 13 ศึกษาด้วยตนเองจาก Project14	12
ภาพ 14 ทำใบงานออนไลน์ด้วยสมาร์ตโฟน	13
ภาพ 15 การใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน	13
ภาพ 16 เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง	14
ภาพ 17 กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม	14
ภาพ 18 การเผยแพร่ผลงาน	18

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อผลงาน : “ห้องเรียน 5G” สู่ประชากรคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21

ผู้เสนอผลงาน : นายพีระวุฒิ คำน้อย

ตำแหน่ง : ครู

โรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1

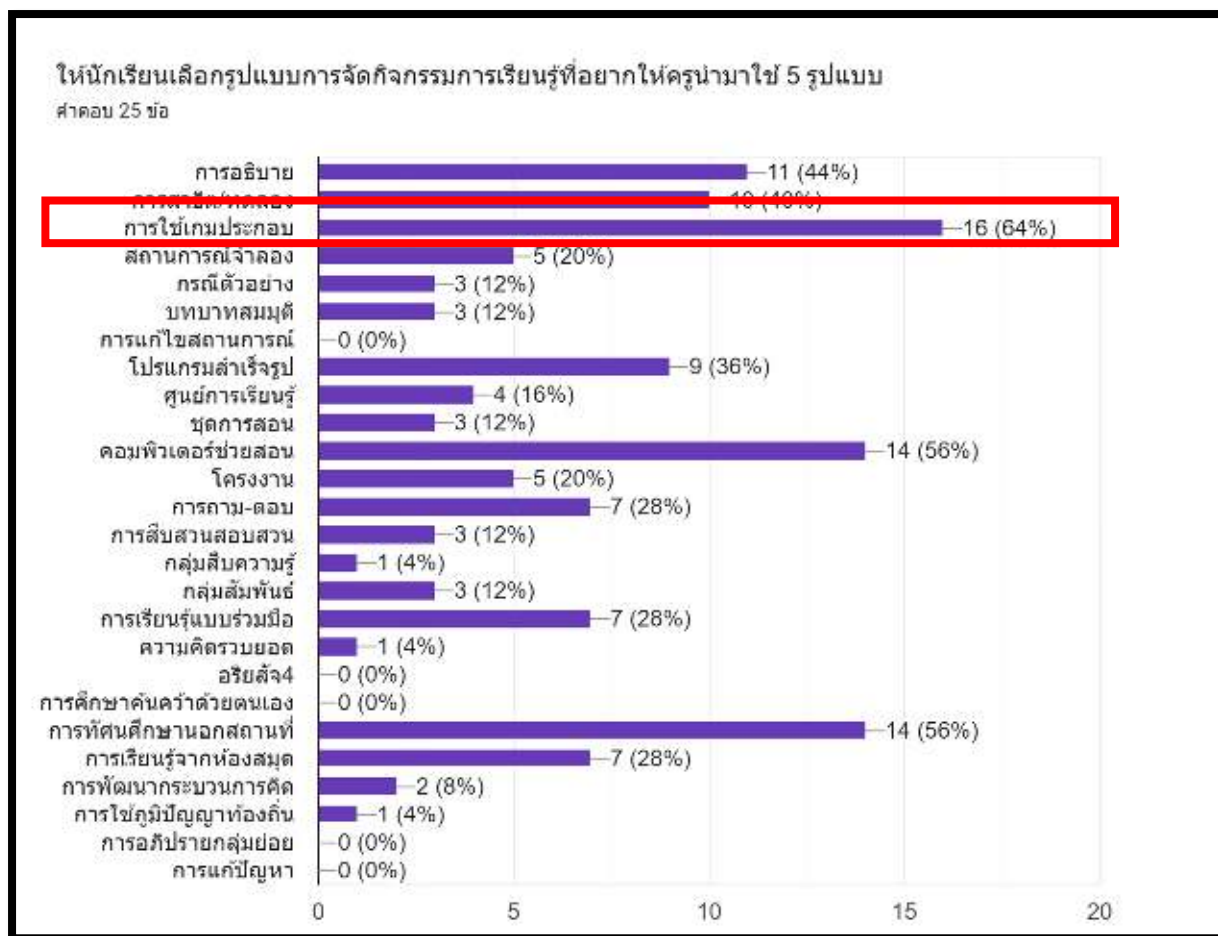
1. ความสำคัญ

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ความรู้และข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเครื่องมือที่หลากหลายในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ทั้งในเชิงวิชาการและในเชิงบันเทิง การพัฒนาเครื่องมือการเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิตและการเรียนในแต่ละวัน ซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืนจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนในประเทศ ให้เข้มแข็งพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในตัวผู้เรียน

จากการเยี่ยมบ้านนักเรียนและได้สอบถามพฤติกรรม หรือกิจกรรมของนักเรียนเวลาที่อยู่ที่บ้าน พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่ไม่ถูกต้อง ส่วนใหญ่มักใช้โทรศัพท์มือถือในการเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค เล่นเกมแทนที่จะใช้หาความรู้หรือใช้อย่างสร้างสรรค์ และไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นมือถือได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลเสียให้กับนักเรียนมากกว่าประโยชน์

ประกอบกับผลจากการตอบแบบสอบถามของนักเรียน เกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนอยากให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเลือกมากที่สุด คือ การใช้เกมประกอบ คิดเป็นร้อยละ 64 และรูปแบบที่นักเรียนเลือกรองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการทัศนศึกษานอกสถานที่ คิดเป็นร้อยละ 56



ภาพ 1 ผลการสำรวจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนอยากให้นำมาใช้

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

จากสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ “ห้องเรียน 5G” ขึ้นมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เป็น 1 ใน 10 นโยบายเร่งด่วนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ด้วยกระบวนการ SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1 เพื่อตอบสนองความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนสู่ประชากรคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21 โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพ 2 โมเดล “ห้องเรียน 5G” โดยครูพีระวุฒิ คำน้อย

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

- 1) เพื่อผลิตเกมและสื่อเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
- 2) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียน
- 4) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ตามค่าเป้าหมายของสถานศึกษา
- 5) เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 80 ได้เรียนรู้ด้วยเกมและสื่อเทคโนโลยี
- 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์เป็นไปตามค่าเป้าหมายของสถานศึกษา
- 3) ร้อยละ 80 ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับ มาก ขึ้นไป

2.2.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดกระบวนการในการคิด มีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ของครูและเรียนรู้อย่างมีความสุข

3. กระบวนการผลิตผลงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

การออกแบบ โมเดล “ห้องเรียน 5G” เกิดจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ การสอบถามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนอยากให้คุณครูจัดให้นักเรียน และบริบทของห้องเรียน โดยมีแนวคิดสำคัญดังต่อไปนี้

3.1.1 เกมและเทคโนโลยี (G₁ : Game and Technology) เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ จากแนวคิด Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยมีจุดเริ่มต้นเมื่อประมาณปี ค.ศ. 2002 ซึ่งนักวิจัยด้านการศึกษามากมายท่าน ไม่ว่าจะเป็น Randal W. Kindley Jennifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น

การเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Application สื่อออนไลน์ เป็นต้น และอุปกรณ์ดิจิทัล (Digital devices & Tools) เช่น Smart Phone, Tablet, Computer เป็นต้น เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (เรียนรู้ได้มากขึ้น เรียนรู้ได้เร็วขึ้น เรียนรู้ได้ถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น เรียนรู้แล้วนำไปใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น แต่ใช้เวลาลดลง)

3.1.2 ความรู้สึกที่ดี (G₂ : Great feeling) จากการใช้เกมและเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ จะช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนเกิดเจตคติหรือความรู้สึกที่ดี (G₂ : Great feeling) ต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์

3.1.3 ประตูสู่ความรู้ (G₃ : Gate to Knowledge) เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ดีหรือเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ จะทำให้เปิดใจยอมรับ และเปิดประตูสู่ความรู้ (G₃ : Gate to Knowledge) ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทาง SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1 เน้นให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรม

3.1.4 ความเติบโตทางความคิด (G₄ : Growth mindset) เน้นให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรมบนพื้นฐานของ ความเติบโตทางความคิด (G₄ : Growth mindset) คือวิธีคิดที่เชื่อว่าทักษะและความรู้ความสามารถของเราสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้และการพยายามฝึกฝน ไม่มีอะไรที่อยู่เหนือความพยายามและความตั้งใจ

3.1.5 บรรลุเป้าหมาย (G₅ : Goal achieve) ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทาง SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1 เน้นให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรมบนพื้นฐานของ ความเติบโตทางความคิด (G₄ : Growth mindset) คือวิธีคิดที่เชื่อว่าทักษะและความรู้ความสามารถของเราสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้และการพยายามฝึกฝน ไม่มีอะไรที่อยู่เหนือความพยายามและความตั้งใจ เพื่อให้ บรรลุเป้าหมาย (G₅ : Goal achieve) หรือจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

3.2.1 การวางแผน (Plan)

1) ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ การสอบถามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนอยากให้คุณครูจัดให้นักเรียน และบริบทของห้องเรียน

2) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และศึกษารูปแบบ วิธีการ หรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียน เพื่อกำหนดรูปแบบ แนวทางในการพัฒนา และแก้ปัญหา

3) สร้างรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียน และเอื้อต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งในการสร้างเครื่องมือนี้ใช้ชื่อว่า “ห้องเรียน 5G” สู่ประชากรคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21

3.2.2 การลงมือปฏิบัติ (Do)

เป็นการนำรูปแบบ “ห้องเรียน 5G” ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 1 ดังนี้

1) ได้รับความสนใจ (S : Start)

ใช้เกมและเทคโนโลยี (G_1 : Game and Technology) ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกตื่นเต้นท้าทาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ดี (G_2 : Great feeling) ต่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อเปิดประตูสู่ความรู้ (G_3 : Gate to Knowledge) ของผู้เรียน

2) ใหลงมือทำ (A : Action)

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมและเทคโนโลยี (G_1 : Game and Technology) โดยมีครูเป็นผู้คอยดูแลอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยความเติบโตทางความคิด (G_4 : Growth mindset) คือวิธีคิดที่เชื่อว่าทักษะและความรู้ความสามารถของเราสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้และการพยายามฝึกฝน ไม่มีอะไรที่อยู่เหนือความพยายามและความตั้งใจ เพื่อให้ บรรลุเป้าหมาย (G_5 : Goal achieve) หรือจุดประสงค์ของการเรียนรู้

3) นำเสนอผลงาน (P : Present)

ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสรุปความคิดรวบยอด โดยใช้เทคโนโลยี (G_1 : Game and Technology) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้นำเสนองานของตนเอง เช่น เว็บไซต์ Padlet ซึ่งผู้เรียนทุกคนสามารถนำเสนองานของตนเอง และสามารถดูงานของเพื่อนๆ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือการใช้วงล้อชื่อที่นักเรียนที่จะออกมานำเสนองานด้วยเว็บไซต์ Wheel of name

4) สานองค์ความรู้ (S : Summarize)

ครูผู้สอนร่วมสนทนา อภิปรายพูดคุยกับนักเรียนถึงองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ เชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ผ่านกิจกรรมในรูปแบบเกมหรือการสร้างแบบทดสอบใบงานออนไลน์ (G_1 : Game and Technology) และเป็นอีกหนึ่งวิธีในการวัด ประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ (G_5 : Goal achieve)

3.2.3 การตรวจสอบ (Check)

เป็นการประเมินผลและตรวจสอบการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G” สู่ประชากรคุณภาพในยุคศตวรรษที่ 21

- 1) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครู (G₂ : Great feeling)
- 2) การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ (G₅ : Goal achieve)

3.2.4 การสะท้อนผล (Action)

- 1) นำผลจากการประเมินความพึงพอใจ ผลจากการวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้มาสรุป และวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G”
- 2) นำการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G” ไปใช้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- 3) เผยแพร่การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G”

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

นำการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G” สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตัวอย่างกิจกรรม ดังนี้

- 1) ห้องเรียนสวยปัง Coding ช่วยได้ ลิงค์วิดีโอ

<https://www.youtube.com/watch?v=bOjjBcqDj8E>



ภาพ 3 ตัวอย่างวิดีโอ “ห้องเรียน 5G” สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- 2) อัตราส่วนชวนคิด ลิงค์วิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=taobHYkTf3M&t=90s>



ภาพ 4 ตัวอย่างวิดีโอ “ห้องเรียน 5G” สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.4 การใช้ทรัพยากร

การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ “ห้องเรียน 5G” เป็นการสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยศึกษาเทคนิค วิธีการที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาสร้างสื่อและวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียน ด้วยทรัพยากรที่มีอยู่ เช่น สร้างเกม เปิดแผ่นป้ายจับคู่ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power point ใช้สื่อการสอนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจาก Project 14 เป็นต้น

4. ผลการดำเนินการ/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

1) เพื่อผลิตเกมและสื่อเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ได้ดำเนินการผลิตเกมและสื่อเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้

เกมปริศนาทำให้ทาย



ภาพ 5 เกมปริศนาทำให้ทาย

เกมเพราะเราคู่กัน



ภาพ 6 เกมเพราะเราคู่กัน

ใบงานออนไลน์

การเขียนอัตราส่วน

ชื่อ - สกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

เติมตัวเลขแสดงอัตราส่วนให้ถูกต้อง

- ชั้น ป.6/2 มีนักเรียนชาย 14 คน นักเรียนหญิง 7 คน
เขียนอัตราส่วนแสดงจำนวน **นักเรียนชาย** ต่อ **นักเรียนหญิง** ได้อย่างไร

14 : 7
- ปลุกทุเรียน 5 ไร่ ปลุกเงาะ 4 ไร่
เขียนอัตราส่วนแสดงการปลูก **เงาะ** ต่อ **ทุเรียน** ได้อย่างไร

4 : 5
- หุงข้าว 3 กิโลกรัม ใช้น้ำเปล่า 5 ลิตร
เขียนอัตราส่วนแสดงปริมาณ **ข้าว** เป็น **กิโลกรัม** ต่อ **น้ำเปล่า** เป็น **ลิตร** ได้อย่างไร

3 : 5
- โรงเรียนเลี้ยงเป็ด 50 ตัว เลี้ยงไก่ 15 ตัว
เขียนอัตราส่วนแสดงจำนวน **เป็ด** ต่อ **ไก่** ได้อย่างไร

50 : 15
- ไข่ไก่แผงละ 135 บาท
เขียนเป็นอัตราส่วนแสดงจำนวน **ไข่** เป็น **แผง** ต่อ **ราคา** ได้อย่างไร

1 : 135

ภาพ 7 ใบงานออนไลน์

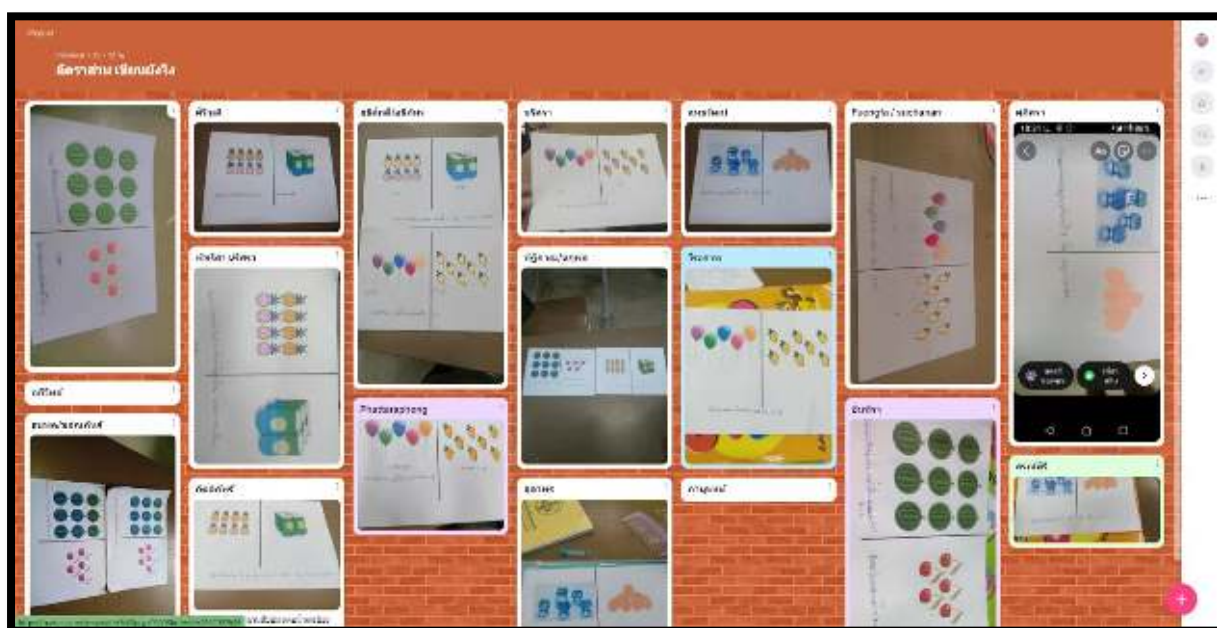
2) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ได้นำเกมและเทคโนโลยีมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายให้แก่ผู้เรียน ตัวอย่างกิจกรรม

- ใช้ Plickers ทดสอบก่อนเรียน ระหว่าง หลังเรียน หรือใช้เป็นเกมนำเข้าสู่บทเรียน



ภาพ 8 การใช้ Plickers

- ใช้ Padlet ในกิจกรรมตอบคำถาม การนำเสนอผลงานของผู้เรียน

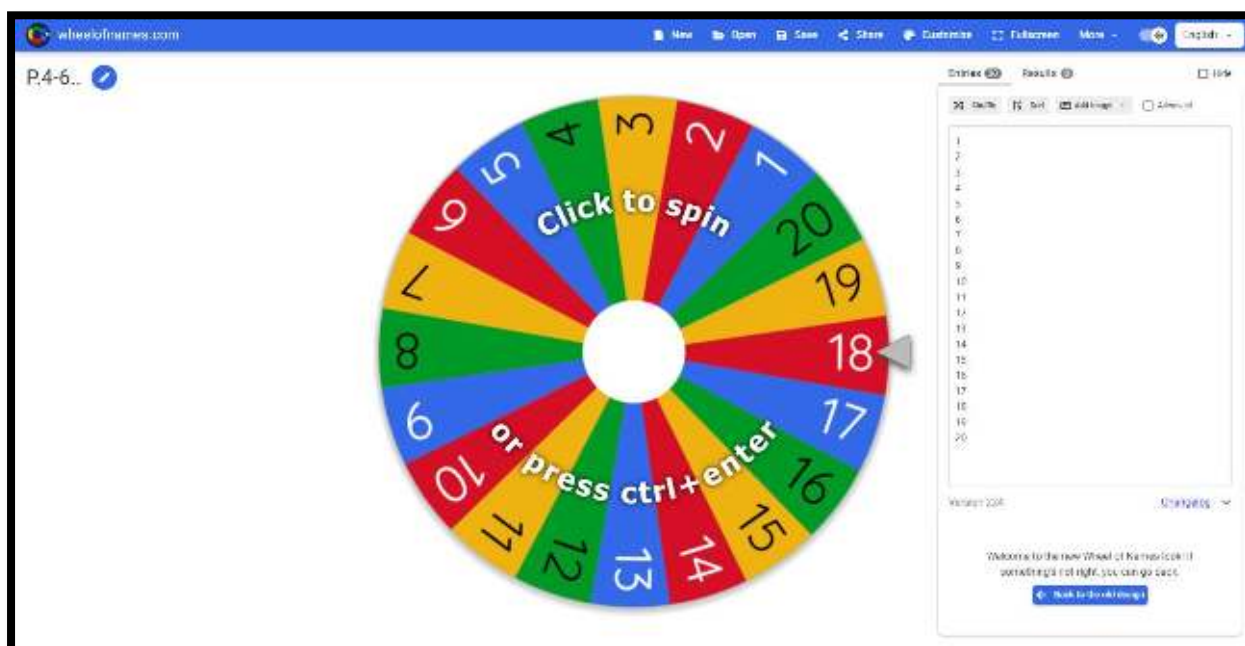


ภาพ 9 ตัวอย่างการใช้ Padlet ในการนำเสนอผลงาน

- ใช้วงล้อ Wheel of name สุ่มคำถาม แบ่งกลุ่ม สุ่มนักเรียนออกมาทำกิจกรรม

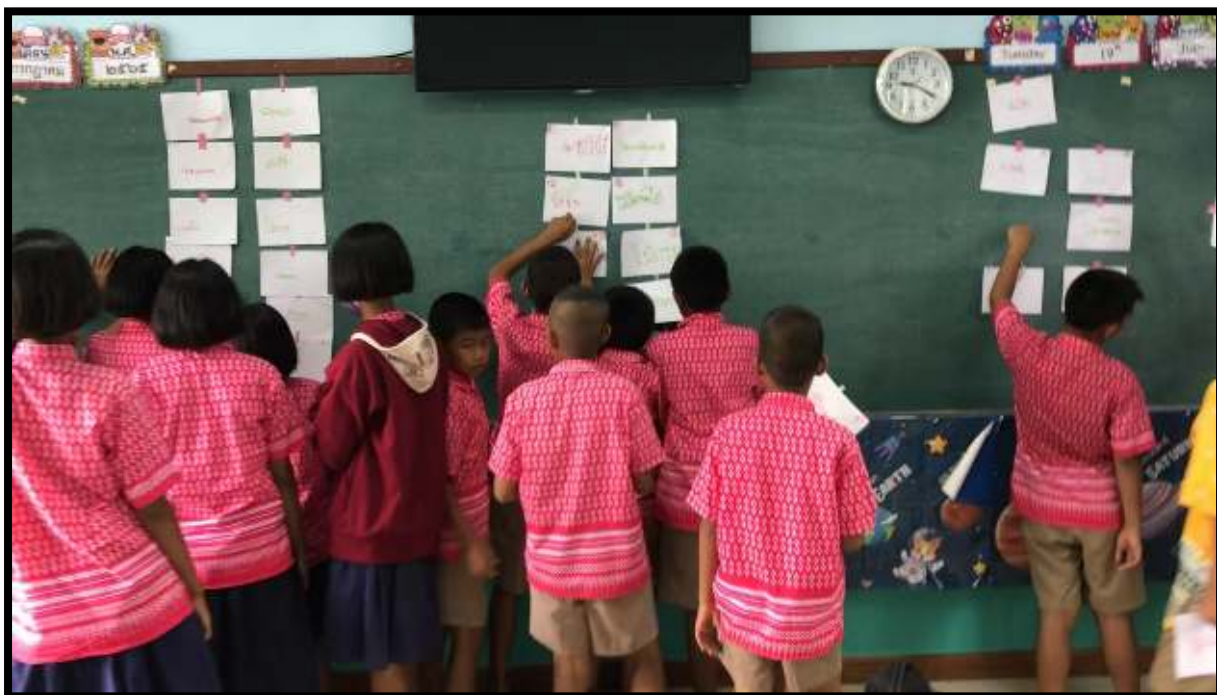


ภาพ 10 ใช้วงล้อ Wheel of name สุ่มคำถาม



ภาพ 11 วงล้อ Wheel of name

- กิจกรรมกลุ่มระดมสมอง



ภาพ 12 การทำกิจกรรมกลุ่ม

- ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง



ภาพ 13 ศึกษาด้วยตนเองจาก Project14

- ใบงาน/แบบทดสอบ ออนไลน์



ภาพ 14 ทำใบงานออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟน

- เกมนำเข้าสู่บทเรียน



ภาพ 15 การใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน

- เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ



ภาพ 16 เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

3) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียน ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อว่าทักษะและความรู้ความสามารถของเราสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้และการพยายามฝึกฝน ไม่มีอะไรที่อยู่เหนือความพยายามและความตั้งใจ ตัวอย่างผลงาน

- กิจกรรมการเรียนรู้ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ



ภาพ 17 กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม

4) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ให้เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด โรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์ ได้กำหนดค่าเป้าหมายร้อยละ 65 ของนักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ในระดับ 3 ขึ้นไป ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา มีดังนี้

ระดับชั้น	รายวิชา(พื้นฐาน)									เฉลี่ย
	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	ภาษาอังกฤษ	สุขศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพฯ	
ป.1	87.50	84.38	84.38	84.38	96.86	96.86	100.00	100.00	100.00	92.71
ป.2	80.56	83.33	83.33	86.11	91.67	88.89	94.44	94.44	94.44	88.58
ป.3	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	90.91	100.00	100.00	100.00	98.99
ป.4	72.00	72.00	88.00	80.00	72.00	68.00	100.00	100.00	72.00	80.44
ป.5	90.48	88.10	88.10	95.24	83.33	83.33	100.00	100.00	85.71	90.48
ป.6	81.58	81.58	76.32	97.37	94.74	73.68	97.37	97.37	81.58	86.84
ร้อยละ	85.35	84.90	86.69	90.52	89.77	83.61	98.64	98.64	88.96	89.67

ตารางที่ 1 ร้อยละของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับ 3 ขึ้นไป

จากตารางที่ 1 พบว่า มีนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ในระดับ 3 ขึ้นไป ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 81.58 สูงกว่าค่าเป้าหมาย

5) เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ จากการสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีข้อมูลดังต่อไปนี้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5 (มากที่สุด)	4 (มาก)	3 (ปานกลาง)	2 (น้อย)	1 (น้อยที่สุด)
1	ครูมีการเตรียมการสอน	47.62	42.86	9.52	-	-
2	การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	57.14	23.81	19.05	-	-
3	เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	47.62	42.86	9.52	-	-
4	ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	52.38	28.57	19.05	-	-

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5 (มากที่สุด)	4 (มาก)	3 (ปาน กลาง)	2 (น้อย)	1 (น้อย ที่สุด)
5	กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	47.62	33.33	19.05	-	-
6	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล	61.90	9.52	28.57	-	-
7	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	38.10	42.86	19.05	-	-
8	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	47.62	47.62	4.76	-	-
9	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	66.67	23.81	9.52	-	-
10	ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	61.90	28.57	9.52	-	-
11	ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	71.43	23.81	4.76	-	-
12	ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	47.62	38.10	14.29	-	-
13	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	61.90	28.57	9.52	-	-
14	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	52.38	38.10	9.52	-	-
15	ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	42.86	33.33	23.81	-	-
16	ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา	38.10	47.62	14.29	-	-
17	นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	42.86	14.29	42.86	-	-
18	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	38.10	52.38	9.52	-	-
19	ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	42.86	38.10	19.05	-	-
20	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	61.90	28.57	9.52	-	-
รวม		1028.57	666.67	304.76	-	-
เฉลี่ยร้อยละ		51.43	33.33	15.24	-	-

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับ มาก ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 84.76

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ “ห้องเรียน 5G” ได้นำผลการดำเนินงาน นำเสนอและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูในกิจกรรมยามเช้า หรือการประชุมของโรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์ อีกทั้งได้นำกิจกรรมการเรียนรู้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ inskru.com ซึ่งเป็นพื้นที่แบ่งปันโอเดียการสอน ให้แก่ครูและบุคคลที่สนใจ

5. ปัจจัยความสำเร็จ

- 1) ผู้บริหารสถานศึกษาอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษาและให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ เวลา และขวัญกำลังใจแก่นักเรียนและครูผู้สอน
- 2) นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาเล่าเรียน การพัฒนาตนเองด้านวิชาการและให้ความร่วมมือในการฝึกฝนตนเองให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และความร่วมมือในการเรียนรู้ตามกระบวนการที่ครูผู้สอนวางแผนใช้ในการเรียนการสอน
- 3) ครูผู้สอนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ให้ความสนใจต่อความต้องการเรียนรู้และส่งเสริมผู้เรียนสู่การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ

6. บทเรียนที่ได้รับ

- 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ “ห้องเรียน 5G” เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการนำเกมและเทคโนโลยีมาส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเรียนรู้ด้วยความสุข และช่วยกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียนผ่านเกมและเทคโนโลยีที่ครูผู้สอนได้พัฒนาขึ้นมาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ
- 2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ “ห้องเรียน 5G” ไม่เพียงแต่ใช้ได้ผลในวิชาคณิตศาสตร์เท่านั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด และนำไปใช้ประกอบการสอนได้ในทุก ๆ วิชา

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

- 1) เผยแพร่ในไลน์กลุ่มโรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์

2) เผยแพร่ในเว็บไซต์ inskru.com ซึ่งเป็นพื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน ให้แก่ครูและบุคคลที่สนใจ ตาม
 ลิงค์ <https://inskru.com/profile/29835?tab=owned>



ภาพ 18 การเผยแพร่ผลงาน

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- โรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์ได้เข้าร่วมโครงการแข่งขันตอบปัญหา “ALTV Quiz challenge ปีที่ 2” ผลการแข่งขัน รอบคัดเลือกได้คะแนนลำดับที่ 1 ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รอบรองชนะเลิศได้ลำดับที่ 11 ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

- ได้รับรางวัล “ชนะเลิศเหรียญทอง” ผลงานดีเด่นด้าน Coding “Coding Achievement Awards” ประจำปีการศึกษา 2565 ระดับประถมศึกษา ประเภท Unplugged Coding สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 1

- ได้รับคัดเลือกให้นำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการโรงเรียนคุณภาพฯ สสวท. ประจำปี 2565 ประเภท การใช้สื่อหรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และได้รับโล่รางวัล โดยคัดเลือกจากโรงเรียนคุณภาพฯ สสวท. ทั่วประเทศ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายพีระวุฒิ คำน้อย)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นางสาวจุไรรัตน์ สุภาวหา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนหมื่นศรีประชาสรรค์

ภาคผนวก

วิดีโอกิจกรรมการเรียนรู้

<https://drive.google.com/drive/folders/1ENaWjVnVKDY4ONtOB90qF037qM8ASU8l?usp=sharing>



ช่องทางเผยแพร่ผลงาน

https://inskru.com/profile/29835?tab=owned&fbclid=IwAR1OZtYbDeSulUit30kWA7yPGOE3zJhPSIb9uotdOE1wKZ0sB_hJRhr0Hws





โรงเรียนห้วยคศรีประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1
กระทรวงศึกษาธิการ