



การแก้ไขปัญหาภาวะถดถอย
ทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น
ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการ
สืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์



โรงเรียนวัดพังตรุ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) การแก้ไข ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วย กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ซึ่งได้รายงานถึง ที่มาและความสำคัญของผลการ ปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ Best Practice วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน กระบวนการปฏิบัติงาน หรือขั้นตอนการทำงาน ซึ่งประยุกต์ใช้วงจร 4P Model วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของวิชาคณิตศาสตร์ของโรงเรียน วัดพังตรุ ประกอบด้วย P1 (Policy) หลักสูตรสถานศึกษา, P2 (Participant) การมีส่วนร่วม, P3 (Personal) รายบุคคล และ P4 (Professional) ความเป็นเลิศ วิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ มาพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน รวมทั้งได้ รายงานผลการดำเนินการ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ และการเผยแพร่ผลงาน รวมถึงภาพกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นเอกสารประกอบผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ

ขอขอบคุณองค์กร บุคลากรทางการศึกษาทุกท่าน ผู้ปกครอง นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ และผู้มีส่วน ร่วมทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ สนับสนุน ในการทำงานประสบผลสำเร็จ คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการ ประเมินผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ได้เป็นอย่างดี

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความเป็นมา	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	1
วิธีการดำเนินงาน/กระบวนการ	2
รูปแบบ/เทคนิค ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ	4
ผลสำเร็จ	5
ผลการดำเนินงาน	5
1. ผลการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรู	5
2. ผลการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน โรงเรียนวัดพังตรู	6
ปัจจัยความสำเร็จ	8
การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์/หน่วยงานที่มาศึกษาดูงาน	9
บรรณานุกรม	ค
ภาคผนวก	ง

ผลงาน Best Practice ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 - 2565

ชื่อผลงาน การแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียน
โรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์

ความเป็นมา

จากการจัดการเรียนการสอนในสองปีการศึกษาที่ผ่านมา ประเทศไทยประสบปัญหาภัยกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในทุกมิติ โดยเฉพาะวงการการศึกษาที่ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ (Online) ออนแฮนด์ (On-hand) โดยผู้เรียนต้องเรียนผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอโทรศัพท์ ผู้สอนไม่ได้จัดการเรียนการสอนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ผู้สอนมีการใช้สื่อไม่เหมาะสมกับสถานการณ์เท่ากับตอนที่เรียนที่โรงเรียน ครูผู้สอนจบการศึกษาไม่ตรงกับวิชาเอก จึงทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) เรื่องที่เรียนไปแล้วไม่สามารถจำได้ ผู้เรียนขาดโอกาสในการวางแผน ตัดสินใจ การวิเคราะห์ และแก้ปัญหาต่างๆ ในสถานการณ์เชิงคณิตศาสตร์ เช่น ครูไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนท่องสูตรคูณได้เหมือนกับเรียนที่โรงเรียน ผู้เรียนขาดการฝึกแก้ปัญหาโจทย์คณิตศาสตร์ด้วยตนเอง ขาดทักษะการคิดคำนวณ เพราะใช้ชีวิตอยู่แต่ที่บ้าน ไม่ได้พบเจอสังคมในชีวิตประจำวัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) เป็นภาวะของการเสียโอกาสในการเรียนรู้ที่มีผลทำให้ทักษะต่าง ๆ ที่เด็กควรจะได้รับพัฒนาตามช่วงวัยสูญเสียบ้าง ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษา การสื่อสาร และการคิดคำนวณ ทักษะด้านความสัมพันธ์จากการที่เด็กบางรายอยู่บ้านจนชิน เมื่อต้องไปโรงเรียนอาจเกิดการกลัวการไปโรงเรียน เด็กขาดระเบียบวินัยความรับผิดชอบ โดยเฉพาะในเด็กระดับอนุบาล และประถมศึกษาที่ขาดการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม และทักษะด้านวิชาการอ่าน เขียน (ยศวีร์ สายฟ้า, 2565)

การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (inquiry cycle) หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (explanation) ขั้นขยายความรู้ (elaboration) ขั้นประเมิน (evaluation) (BSCS, 1970) นอกจากนี้การใช้เกมคณิตศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และทำให้มีประสิทธิภาพในการเรียนมากขึ้น (Wiersum, 2012) เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหา ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์จึงได้ทำการพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ และแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ
2. เพื่อแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุร้อยละ 60 ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มสูงขึ้น
2. นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุร้อยละ 100 ได้รับการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์

เชิงคุณภาพ

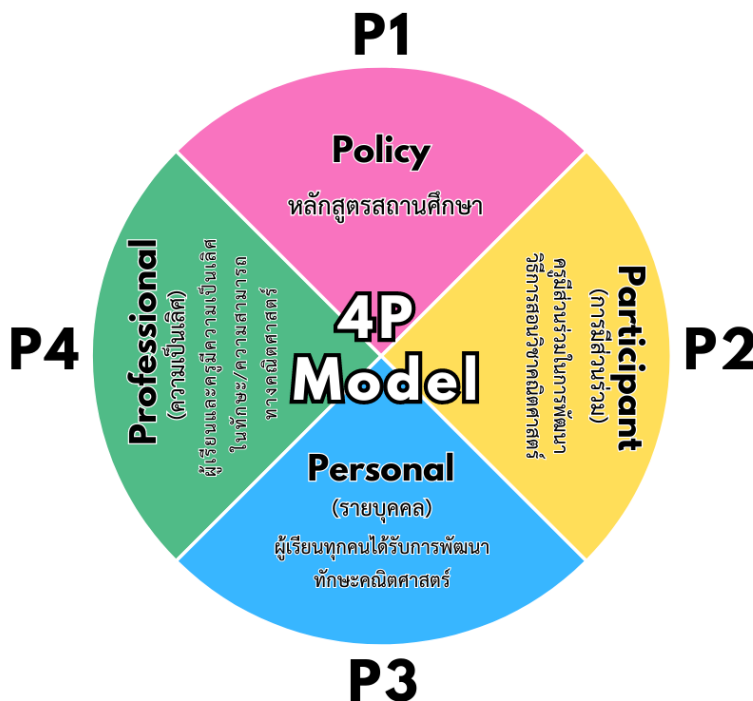
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุเพิ่มสูงขึ้น
2. ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุลดลง

วิธีการดำเนินงาน/กระบวนการ

ครูผู้สอนได้ศึกษา วิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ และนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ และแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ซึ่งมีวิธีการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์ รายงานผลการประเมินภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2565
2. ศึกษาวิเคราะห์ เอกสาร แนวคิดทฤษฎี วิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม วิธีการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)
3. ประชุมครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์โรงเรียนวัดตรุ ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community (PLC) เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหา ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ร่วมกัน
4. นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์มาการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็นของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้ดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนวัดพังตรุ ตาม 4P Model โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ P1 (Policy) หลักสูตรสถานศึกษา, P2 (Participant) การมีส่วนร่วม, P3 (Personal) รายบุคคล, P4 (Professional) ความเป็นเลิศ



ภาพที่ 1 4P Model นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนรายวิชาคณิตศาสตร์

จากภาพที่ 1 ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้ดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนวัดพังตรุ ตาม 4P Model โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ (P1 Policy หลักสูตรสถานศึกษา) ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน จากนั้นครูผู้สอนมีส่วนร่วมในการดำเนินการพัฒนา ออกแบบวางแผน วิธีการสอนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (P2 Participant การมีส่วนร่วม) โดยการ PLC ร่วมกันทุกสัปดาห์ ซึ่งทำให้นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนา ส่งเสริม ทักษะทางคณิตศาสตร์ (P3 Personal รายบุคคล) ส่งผลทำให้ผู้เรียนมีความชำนาญและมีประสิทธิภาพในทักษะทางคณิตศาสตร์มากขึ้น ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น และสามารถแก้ไข พัฒนาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ได้สำเร็จ (P4 Professional ความเป็นเลิศ)



ภาพที่ 2 วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (inquiry cycle) (BSCS, 1970)

จากการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (inquiry cycle) หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์กระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการใช้สื่อการสอนประเภทเทคโนโลยีมาให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรม เช่น เกมคณิตศาสตร์ เพื่อเชื่อมโยงความรู้ใหม่ หรือทบทวนความรู้เดิม

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์มอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมโดยใช้สื่อประกอบของจริง หรือพาไปสถานที่จริงเพื่อสำรวจ ทดลอง รวบรวมข้อมูล โดยครูผู้สอนจะสอนส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน และคอยให้คำแนะนำ

3. ขั้นอธิบายความรู้และลงข้อสรุป (Explanation) ครูผู้สอนให้นักเรียนนำข้อมูลที่สำรวจ ทดลองมาวิเคราะห์ แปรผล สรุปความคิดรวบยอดและนำมาเสนอในรูปแบบต่างๆ เช่น แผนผังความคิด รูปภาพต่างๆ

4. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการสร้างขึ้นมาเชื่อมโยงกับความรู้เดิม หรือค้นคว้าเพิ่มเติม จากการทำแบบฝึกหัด ใบงาน

5. ขั้นประเมิน (Evaluation) ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ประเมินผลการดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการต่างๆ เช่น เกมแข่งขันทางคณิตศาสตร์ หากนักเรียนไม่เข้าใจจะมีการจัดสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติม หากนักเรียนมีความเข้าใจจะดำเนินการสอนเนื้อหาเรื่องต่อไป

รูปแบบ/เทคนิค ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

วิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์

ผลสำเร็จ

ผลการดำเนินงาน

1. ผลการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ

1.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์และมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบนักเรียนที่มีพัฒนาการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565

ระดับชั้น/ปี	จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ประเมิน	จำนวนนักเรียนที่มีพัฒนาการสูงขึ้น	ร้อยละของนักเรียนที่มีพัฒนาสูงขึ้น
ประถมศึกษาปีที่ 1	20	18	90.00
ประถมศึกษาปีที่ 2	10	10	100
ประถมศึกษาปีที่ 3	18	15	83.33
ประถมศึกษาปีที่ 4	22	19	86.36
ประถมศึกษาปีที่ 5	17	11	64.71
ประถมศึกษาปีที่ 6	11	9	81.81
มัธยมศึกษาปีที่ 1	10	8	80.00
มัธยมศึกษาปีที่ 2	8	8	100
มัธยมศึกษาปีที่ 3	7	5	71.43
รวม	123	103	84.18

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผลการเปรียบเทียบนักเรียนที่มีพัฒนาการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 พบว่า นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุมีพัฒนาการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น ร้อยละ 84.18 สรุปได้ว่านักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุร้อยละ 60 ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ให้เพิ่มสูงขึ้น

1.2 เชิงคุณภาพ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์และมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดพังตรุ

ระดับชั้น/ปี	ร้อยละของนักเรียนที่มีผลคะแนนเฉลี่ย ปี 2564	ร้อยละของนักเรียนที่มีผลคะแนนเฉลี่ย ปี 2565	คะแนนแตกต่างของปีการศึกษา 2564 และปีการศึกษา 2565
ประถมศึกษาปีที่ 1	73.65	74.67	+1.02
ประถมศึกษาปีที่ 2	75.21	75.30	+0.09
ประถมศึกษาปีที่ 3	71.22	76.68	+5.46
ประถมศึกษาปีที่ 4	70.95	72.53	+1.58
ประถมศึกษาปีที่ 5	65.24	70.91	+5.67
ประถมศึกษาปีที่ 6	59.57	65.09	+5.52
มัธยมศึกษาปีที่ 1	69.50	70.3	+0.80
มัธยมศึกษาปีที่ 2	69.42	77.00	+7.58
มัธยมศึกษาปีที่ 3	71.00	75.00	+4.00
รวม	69.53	73.05	+3.52

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดพังตรุ ปีการศึกษา 2564 – ปีการศึกษา 2565 พบว่า คะแนนเฉลี่ยรายวิชาคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2564 มีผลคะแนน 69.53 คะแนนและปีการศึกษา 2565 มีผลคะแนน 73.05 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนในปีการศึกษา 2564 และปีการศึกษา 2565 มีคะแนนสูงขึ้น 3.52 คะแนน สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุเพิ่มสูงขึ้น

2. ผลการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ

2.1 เชิงปริมาณ

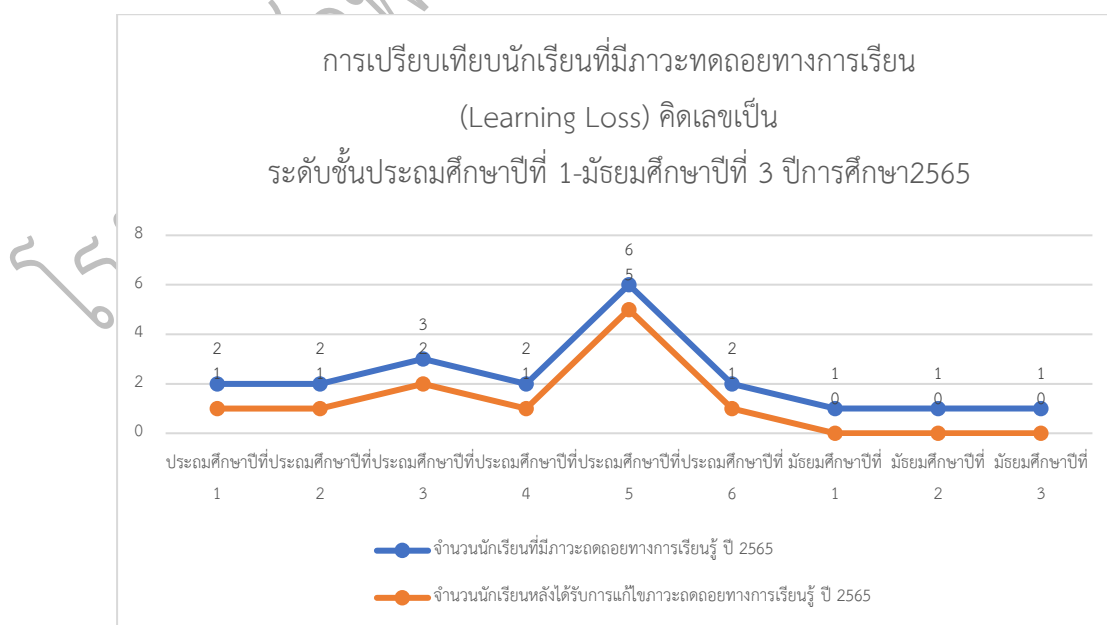
ครูผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน และปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 คน ได้รับพัฒนาและแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 สรุปได้ว่า นักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุร้อยละ 100 ได้รับการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์

2.2 เจริญคุณภาพ

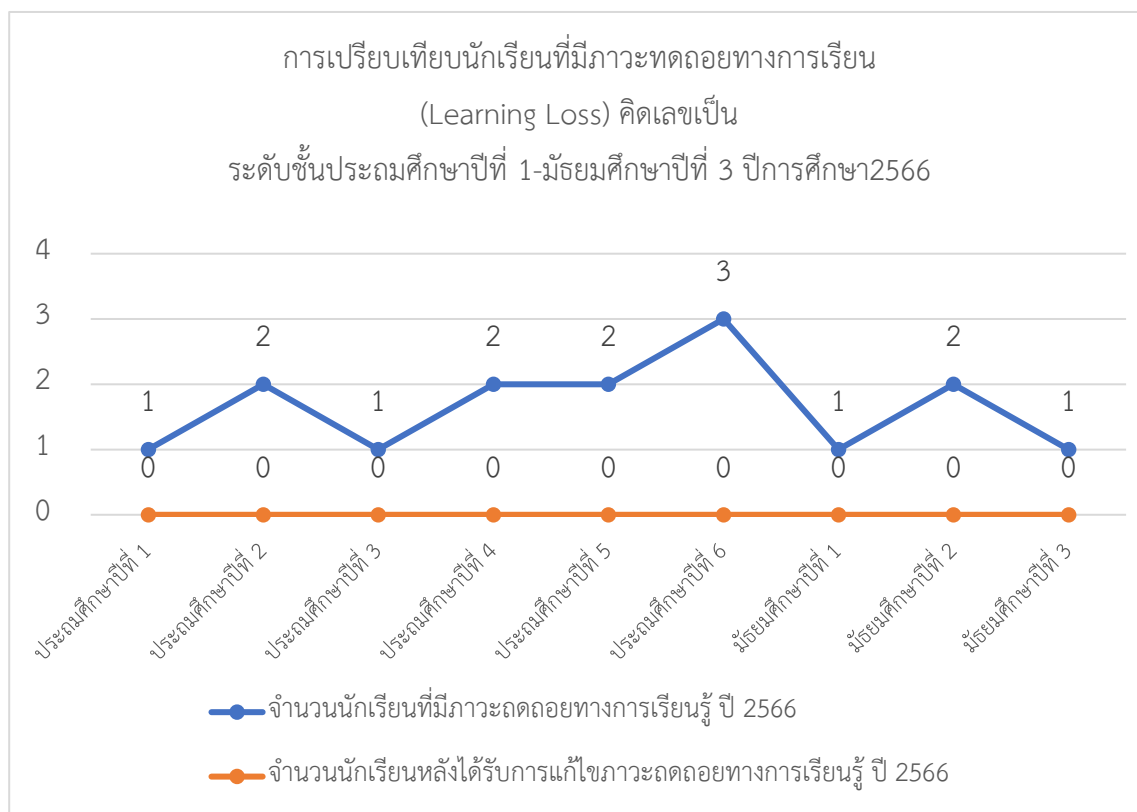
การแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียน โรงเรียนวัดพังตรูที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ และมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3

ระดับชั้น/ปี	จำนวนนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ปี 2565	จำนวนนักเรียนหลังได้รับการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ปี 2565	จำนวนนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ปี 2566	จำนวนนักเรียนหลังได้รับการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ปี 2566
ประถมศึกษาปีที่ 1	2	1	1	0
ประถมศึกษาปีที่ 2	2	1	2	0
ประถมศึกษาปีที่ 3	3	2	1	0
ประถมศึกษาปีที่ 4	2	1	2	0
ประถมศึกษาปีที่ 5	6	5	2	0
ประถมศึกษาปีที่ 6	2	1	3	0
มัธยมศึกษาปีที่ 1	1	0	1	0
มัธยมศึกษาปีที่ 2	1	0	2	0
มัธยมศึกษาปีที่ 3	1	0	1	0
รวม	20	11	15	0



ภาพที่ 2 ผลการเปรียบเทียบนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565



ภาพที่ 3 ผลการเปรียบเทียบนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning Loss) คิดเลขเป็นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566

จากตารางที่ 3 ภาพที่ 2 และภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผลการเปรียบเทียบนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียน (Learning Loss) คิดเลขเป็น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- มัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า จำนวนนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ปี 2565 จำนวน 20 คน หลังได้รับการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้แล้วมีจำนวน 11 คน และปี 2566 จำนวน 15 คน หลังได้รับการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้แล้ว ไม่มีนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ สรุปได้ว่าปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุลดลง

ปัจจัยส่งผลให้เกิดความสำเร็จ

1. ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์โรงเรียนวัดพังตรุมีความรู้ความเข้าใจในการแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ โดยครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้เข้ารับการอบรม การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และอบรมวิทยากรแกนนำ การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2

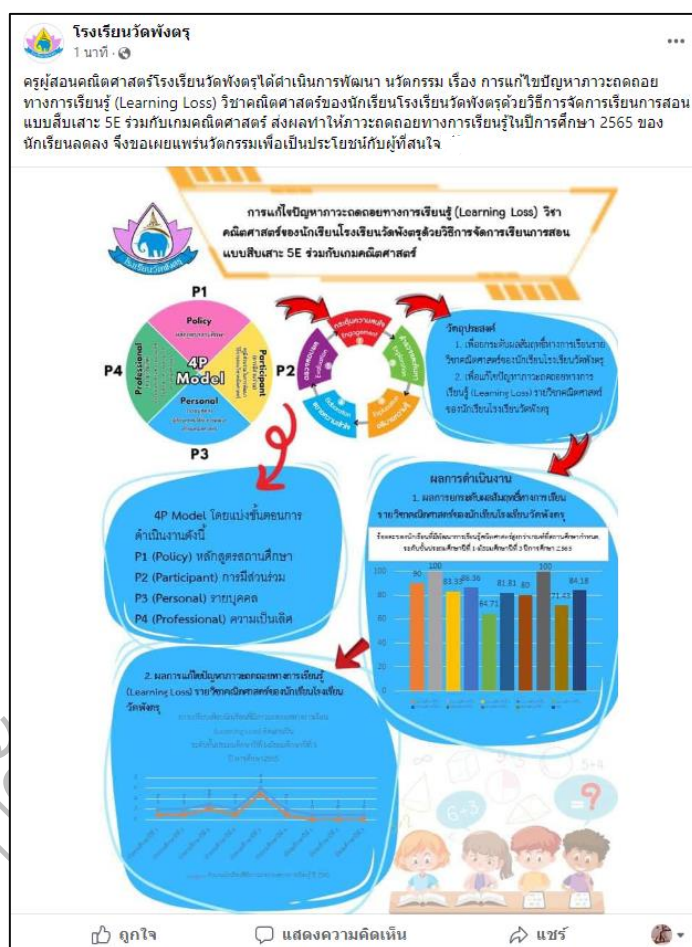
2. จากนั้นครูแกนนำจึงได้นำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมมาขยายผลให้กับครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ทุกคน ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้ทำการประชุม วางแผน PLC กันในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และ

ได้นำวิธีการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์กับนักเรียนทุกระดับชั้น จากนั้นร่วมกันสะท้อนบทเรียน และผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถและทักษะทางคณิตศาสตร์

3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการพัฒนาความสามารถและทักษะคณิตศาสตร์ โดยมีความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมวิชาคณิตศาสตร์ มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์/หน่วยงานที่มาศึกษาดูงาน

1. Facebook Page โรงเรียนวัดพังตรุ



ครูผู้สอนคณิตศาสตร์โรงเรียนวัดพังตรุได้ดำเนินการเผยแพร่ การดำเนินงานพัฒนา การแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอนด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ทำให้ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในปีการศึกษา 2565 ของนักเรียนลดลง ลงใน Facebook Page โรงเรียนวัดพังตรุ

2. เว็บไซต์โรงเรียน

โรงเรียนวัดพังตรุ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี เขต 2

หน้าหลัก Q&A ถาม-ตอบ ช่องทางรับฟังความเห็น ช่องทางแจ้งเรื่องร้องเรียนการทุจริตและประพฤติมิชอบ เข้าสู่ระบบ

การแก้ไขปัญหภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning Loss)

การแก้ไขปัญหภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning Loss)วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะ 5E ร่วมกับเกมคณิตศ

การแก้ไขปัญหภาวะถดถอยทางการเรียนรู้(Learning Loss)วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์

ส่งข่าวโดย : เมื่อวันที่ : 09 สิงหาคม 2566 17.36 น. เปิดอ่าน: 1 ครั้ง ไอพี: 49.230.236.201 [ปิดหน้าต่าง]

ครูผู้สอนคณิตศาสตร์โรงเรียนวัดพังตรุได้ดำเนินการเผยแพร่ การดำเนินงานพัฒนา นวัตกรรม การ การแก้ไขปัญหภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) คิดเลขเป็น ของนักเรียนโรงเรียนวัดพังตรุที่สอน ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ทำให้ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในปี การศึกษา 2565 ของนักเรียนลดลง ลงในเว็บไซต์โรงเรียนวัดพังตรุ

3. เว็บไซต์ YouTube

ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้เผยแพร่สื่อการสอนคลิปวิดีโอ เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม และการหาร เศษส่วน

การบวกจำนวนเต็ม
คณิตศาสตร์ BY ครูอ้อน

การบวกจำนวนเต็ม_คณิตศาสตร์ By ครูอ้อน
KRUON CHANAL
12 subscribers

ยินดีต้อนรับ
เข้าสู่ห้องเรียนคณิตศาสตร์

การหารเศษส่วน_คณิตศาสตร์ By ครูอ้อน
KRUON CHANAL
12 subscribers

บรรณานุกรม

Mayer, W. V. (1970). The Biological Sciences Curriculum Study. *The High School Journal*, 53(4), 226–240. <http://www.jstor.org/stable/40366465>

Wiersum, E. G. (2012). Teaching and learning mathematics through games and activities. *Acta Electrotechnica et Informatica*, 12(3), 23-26.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *ถอดบทเรียนการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (LEARNING LOSS)*. กระทรวงศึกษาธิการ.

ยศวีร์ สายฟ้า. (2565). *รายงานสถานการณ์ภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) ในเด็กปฐมวัยและเด็กประถมศึกษาในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของ COVID -19 ในประเทศไทย*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โรงเรียนวัดพังตรุ สพป.กาญจนบุรี

ภาคผนวก

โรงเรียนวัดพิงครุ สพป.กาญจนบุรี เขต 2

ขั้นตอนที่ P1 (Policy) หลักสูตรสถานศึกษา

ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนวัดพังตรุดำเนินการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และส่งเสริมครูผู้สอนได้เข้ารับการอบรม การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และอบรมวิทยากรแกนนำ การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 เพื่อส่งเสริมศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน



ขั้นตอนที่ P2 (Participant) การมีส่วนร่วม

ครูผู้สอนได้นำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมมาขยายผลให้กับครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ทุกคน ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ได้ทำการประชุม วางแผน PLC กันในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จากนั้นร่วมกันสะท้อนบทเรียน และผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถและทักษะทางคณิตศาสตร์



ขั้นตอนที่ P3 (Personal) รายบุคคล

ครูผู้สอนได้นำความรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์กับนักเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งทำให้นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนา ส่งเสริม ทักษะทางคณิตศาสตร์ และนักเรียนให้ความร่วมมือในการพัฒนาความสามารถและทักษะคณิตศาสตร์ โดยมีความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมวิชาคณิตศาสตร์ มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย



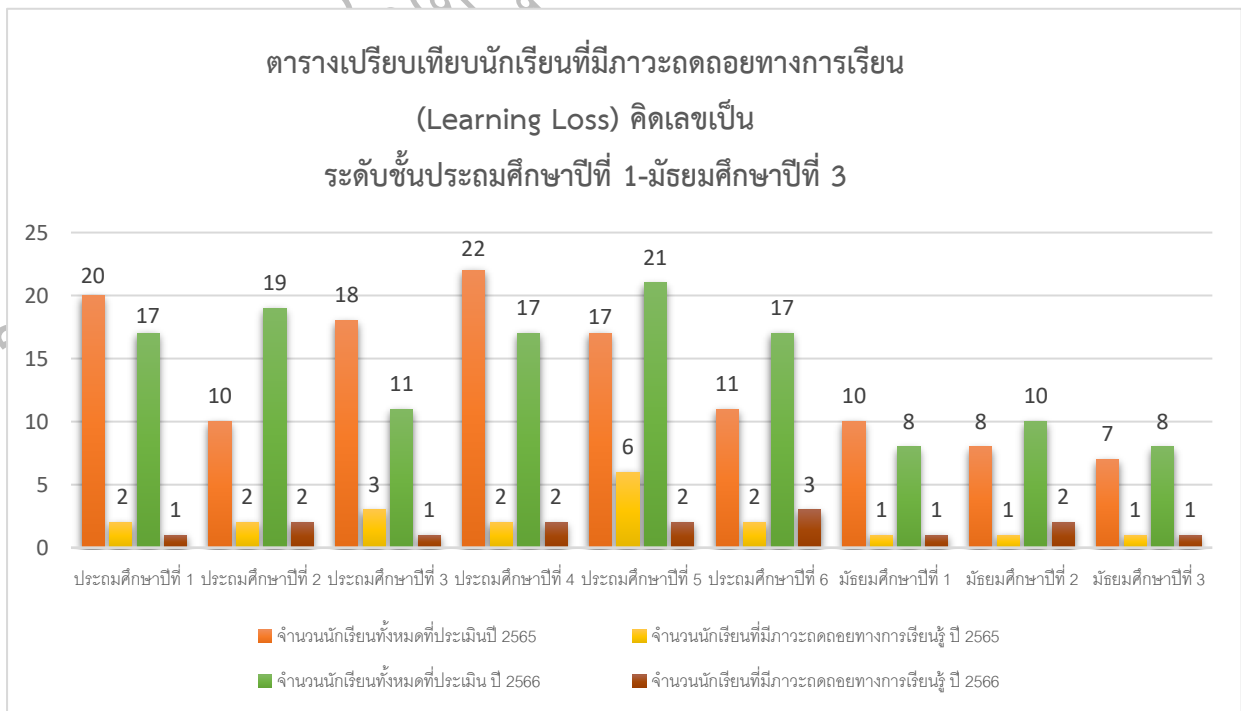
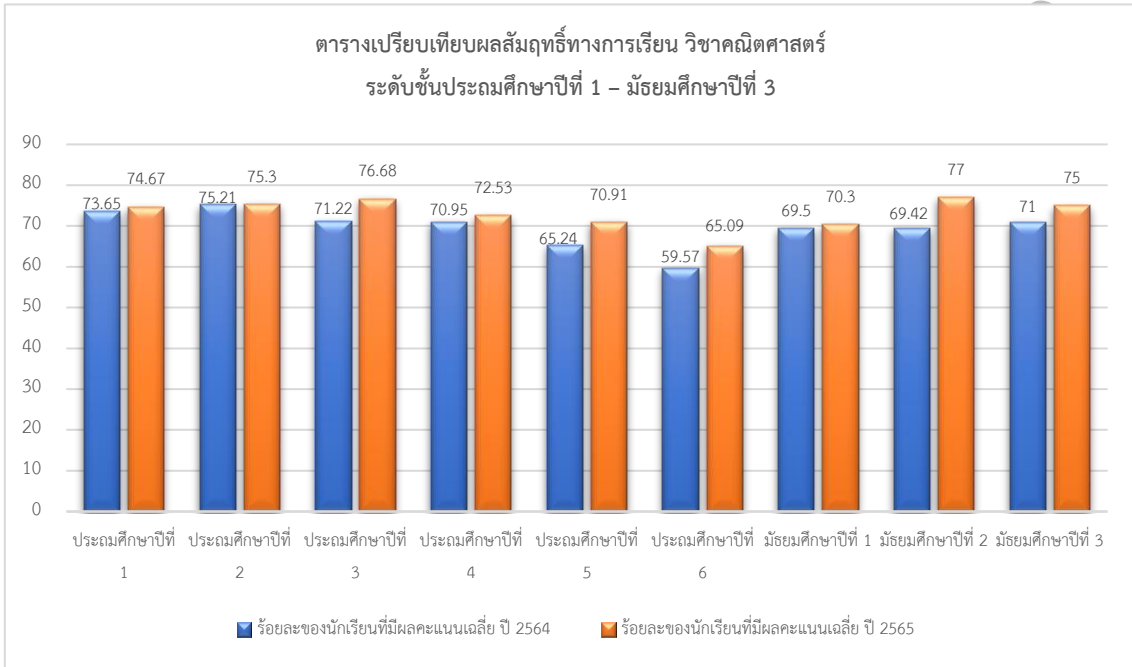
ขั้นตอนที่ P3 (Personal) รายบุคคล

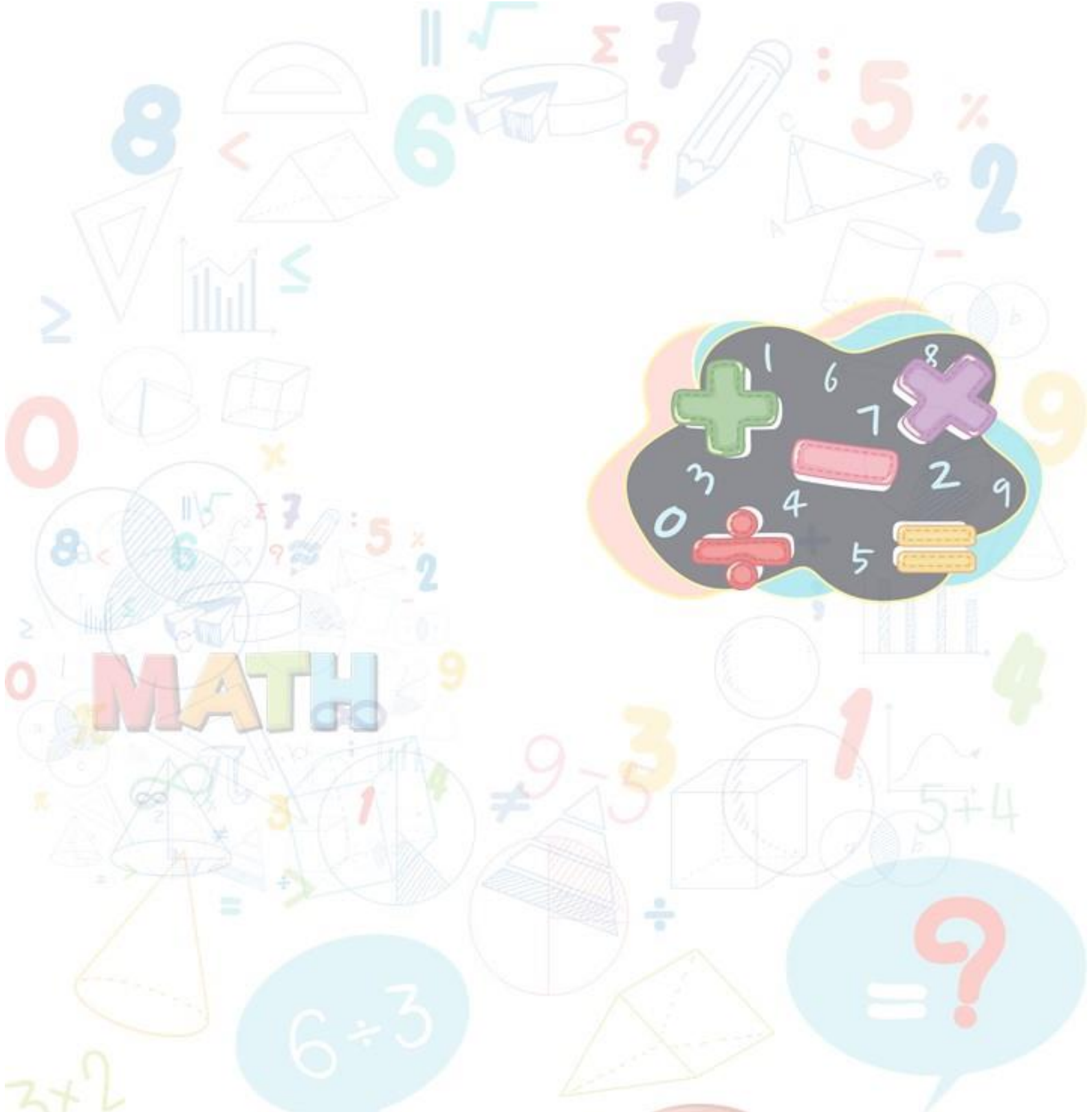
ครูผู้สอนได้นำความรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์กับนักเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งทำให้นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนา ส่งเสริม ทักษะทางคณิตศาสตร์ และนักเรียนให้ความร่วมมือในการพัฒนาความสามารถและทักษะคณิตศาสตร์ โดยมีความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมวิชาคณิตศาสตร์ มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย



ขั้นตอนที่ P4 (Professional) ความเป็นเลิศ

นักเรียนมีความชำนาญและมีประสิทธิภาพในทักษะทางคณิตศาสตร์มากขึ้น ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น และสามารถแก้ไข พัฒนภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) รายวิชาคณิตศาสตร์ได้สำเร็จ





โรงเรียนวัดพังตรุ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2

สำนักคณะกรรมการกั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ