

## เอแม็ท ผลสัมฤทธิ์ คณิตศาสตร์

ผู้จัดทำ เด็กหญิงญาณิศา ขุยขำ

โรงเรียน คลองใหญ่วิทยาคม อ.คลองใหญ่ จ.ตราด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๑๗  
ความสำคัญของปัญหาคือเป็นที่ชอบเรียนคณิตศาสตร์ แต่เรียนไม่ค่อยเก่ง ไม่ค่อยเข้าใจ โดยทางโรงเรียนคลองใหญ่  
วิทยาคมได้จัดชุมนุมเอแม็ท-ซูโดกุ ขึ้นมา ฉันจึงลองสมัครเข้าชุมนุมและได้ลองเล่นเอแม็ท ฝึกคิด ฝึกเล่น จึงทำให้มี  
ทักษะเพิ่มมากขึ้น มีสติมีสมาธิในการเรียนคณิตศาสตร์ และยังได้เป็นตัวแทนไปแข่งขันเอแม็ทอีกหลายๆรายการ

### วัตถุประสงค์

เพื่อให้ได้รู้เกี่ยวกับสมการ การบวก ลบ คูณ หาร มีศักยภาพในการเรียนคณิตศาสตร์ มีเหตุผลในการตอบคำถาม

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

การวางแผน = เข้าร่วมการประชุมกับครู และพี่ๆ ในชุมนุมเอแม็ท-ซูโดกุ

การปฏิบัติ = เข้าร่วมฝึกซ้อมเอแม็ทในเวลาว่างและหลังเลิกเรียนกับพี่ๆ และเพื่อนๆ ในชุมนุม

การตรวจสอบ = ประเมินผลของการซ้อม โดยได้ลองเล่นกับครูที่ฝึกซ้อม และนำคะแนนไปเทียบระหว่างก่อนและหลัง  
ซ้อม

การดำเนินงาน = เข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่างๆ ที่จัดขึ้น และนำข้อบกพร่องมาแก้ไขโดยการฝึกซ้อมใหม่อีกครั้ง

### ผลการดำเนินงาน

- ได้เข้าร่วมการแข่งขันเอแม็ท ศิลปหัตถกรรม ระดับชาติ
- ได้เข้าร่วมการแข่งขันเอแม็ท ระดับภาคกลางและภาคตะวันออก
- ได้เข้าร่วมการแข่งขันคณิตศาสตร์ทางวิชาการ ระดับนานาชาติ

### ปัจจัยความสำเร็จ

- ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันเอแม็ท ศิลปหัตถกรรม ระดับจังหวัด
- ได้รับรางวัลเหรียญเงินการแข่งขันคณิตศาสตร์ทางวิชาการ ระดับนานาชาติ

### บทเรียนที่ได้รับ

1. การต่อเลขสมการ พัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ และหาร
2. รู้จักการวางแผน การมีเหตุผลในการตัดสินใจ

### การเผยแพร่

ได้ร่วมเป็นวิทยากรในค่ายคณิตศาสตร์ และได้เป็นวิทยากรซ้อมคณิตศาสตร์ งาน Open House

