

## วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ครูผู้สอน

ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
ปีการศึกษา 2561 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

นางสาวเบญจพร สาคเรศ โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

### เหตุผลความจำเป็น

กระบวนการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันนี้ ผู้สอนจำเป็นต้องปรับวิธีการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยีและการรับรู้ของผู้เรียน จากกระบวนการสอนเดิมซึ่งผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียนโดยตรง ก็จะปรับเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป

Active Learning จึงเป็นกระบวนการเรียนการสอนผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ของผู้เรียนนั่นเอง

### วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง วิชาคณิตศาสตร์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง Active Learning
2. วิเคราะห์ผู้เรียน
3. ออกแบบกิจกรรม
4. นำไปใช้
5. สรุป/อภิปราย วัดและประเมินผล แต่ละกิจกรรม และแก้ไขพัฒนาปรับปรุง

### ผลการดำเนินการ/ประโยชน์ที่ได้รับ

#### ด้านผลการเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียน

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามค่าเป้าหมายของโรงเรียนร้อยละ 76.10 ซึ่งสูงกว่าปีการศึกษา 2560 ร้อยละ 13.3

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

#### ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

1. คะแนน O – NET วิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 เพิ่มขึ้น จากปีการศึกษา 2560 ร้อยละ 2.16 และสูงกว่าระดับประเทศ ร้อยละ 4.29

กลุ่มวิชา	คะแนนเฉลี่ย/ปีการศึกษา					ผลต่าง	ผลต่าง
	2560	2561	จังหวัด	ภาค	ประเทศ	เปรียบเทียบกับปีการศึกษา 2560-2561	เปรียบเทียบกับระดับชาติ
ภาษาไทย	53.83	60.99	55.73	55.59	54.52	7.16	6.47
ภาษาอังกฤษ	31.12	31.01	28.89	29.86	29.45	-0.11	1.56
คณิตศาสตร์	32.17	34.33	30.68	30.44	30.04	2.16	4.29
วิทยาศาสตร์	34.56	38.74	36.14	36.38	36.10	4.18	2.64
เฉลี่ยรวม	37.92	41.27	37.86	38.07	37.53	3.35	3.74

จากตารางมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3 คะแนน จาก 38.96 เป็น 41.27 และวิชาคณิตศาสตร์ สูงกว่าระดับประเทศ 4.29 คะแนน

## ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียน ครู และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายให้ความร่วมมือ ชี้นำและพัฒนา
2. การบูรณาการนำเทคโนโลยีช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจมากขึ้น
3. ครูมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ และนำเทคนิควิธีการสอน นวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. รูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับครู กิจกรรมกลุ่ม การเกื้อกูล การร่วมมือ

## บทเรียนที่ได้รับ

บทสรุป >> กิจกรรมการเรียนรู้และกระบวนการที่ดี ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะพัฒนาให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ปัญหา และแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น เกิดการเรียนรู้ที่คงทน

ข้อสังเกต >> นักเรียนจะเรียนรู้ได้เร็วมีการโต้แย้งอภิปราย

## ข้อเสนอแนะ

ควรกำหนดเวลาที่ชัดเจนในการทำกิจกรรม

## การเผยแพร่และการยอมรับ

เผยแพร่นำเสนอการจัดกิจกรรม กับคณะครูกลุ่มสาระ



การเปิดโอกาสให้  
ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน  
การจัดการเรียนรู้

กิจกรรมเชิงปฏิบัติการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยวิธีหลากหลาย



เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการ  
สื่อสารและแลกเปลี่ยนอย่าง  
หลากหลาย

