



การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่าง เศษส่วนและทศนิยม

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ

Game-Based Learning ร่วมกับ Active Learning

(SQUID GAMES: AEIOU มองดู หาคู่รู้ค่า)



ผู้จัดทำ
นางสาวสุกัณมา ชินทะวัน
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียน
บ้านเชิงดอย
(ดอยสะเก็ดศึกษา)

1

ความเป็นมาและความสำคัญ



ปัญหาที่พบ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนในการเชื่อมโยงเศษส่วนและทศนิยม ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ



เหตุผลในการพัฒนาผลงาน

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เข้าใจง่าย และสนุกสนานผ่านเกมที่ท้าทาย กระตุ้นการคิด และการมีส่วนร่วมของนักเรียน



ความจำเป็นและคุณค่า

ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่คงทน พัฒนากิจกรรมการคิดคำนวณ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2

วัตถุประสงค์



สิ่งที่ต้องการพัฒนา

พัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างเศษส่วนและทศนิยม ของนักเรียนให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ



เป้าหมายของงาน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

3

แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน



4

วิธีดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน (PDCA)



P Plan : วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบกิจกรรม และสื่อการสอน

D Do : ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม SQUID GAMES: AEIOU

C Check : ตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้

A Act : นำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่อง

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 140 คน

เครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมเกมการเรียนรู้ SQUID GAMES: AEIOU ในฐาน แบบทดสอบ แบบสังเกต แบบประเมินเจตคติ

ระยะเวลาดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 (พฤษภาคม - กันยายน 2569)

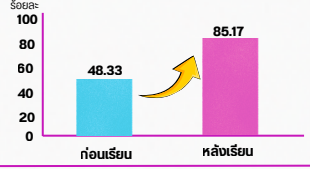
5

ผลการดำเนินงาน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- ✓ นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเศษส่วนและทศนิยมดีขึ้น
- ✓ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ✓ นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

ข้อมูลเชิงสถิติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



ภาพกิจกรรม Before - After



6

จุดเด่นและนวัตกรรม



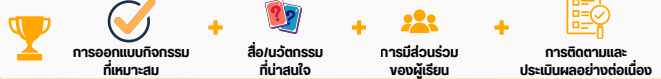
สิ่งใหม่ที่แตกต่างกัน

- ใช้เกม SQUID GAMES: AEIOU เป็นสื่อหลักในการเรียนรู้
- ผสมผสาน Game-Based Learning กับ Active Learning อย่างลงตัว
- ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทาย สนุก และเหมาะสมวัย

จุดแข็งของผลงาน

- นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง
- พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
- สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ



7

ผลกระทบและการต่อยอด



ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น
- นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากขึ้น
- ครูมีสื่อ/นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้



การขยายผล

- เผยแพร่สู่ครูในโรงเรียน
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชน PLC



ความยั่งยืน

- พัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
- บูรณาการในรายวิชาอื่น ๆ
- สร้างคลังสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ



บทสรุป

การพัฒนาบทเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ SQUID GAMES: AEIOU โดยใช้ Game-Based Learning กับ Active Learning ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างเศษส่วนและทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์



แนวทางพัฒนาในอนาคต

- พัฒนารูปแบบเกมให้หลากหลาย และท้าทายยิ่งขึ้น
- นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้
- ขยายผลไปยังรายวิชาและระดับชั้นอื่น ๆ
- สร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

9

ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม



เอกสารฉบับเต็ม



สแกน QR Code เพื่อดาวน์โหลดเอกสาร

